デンゲキニンテンドーDS 3月号増刊
2001年6月12日第三種郵便物認可
2010年1月22日発行 第10巻 第6号 通巻157号

DS・PS3・PSP・Wii・Xbox 360・アーケード・PC・モバイルなど全方位対応

電撃ゲームス

Vol.5
定価 650 YEN

学園の中の共同戦線



発売直前EXTREME
エストポリス
GOD EATER（ゴッドイーター）
エンド オブ エタニティ

電撃ゲームスMANIAX
コール オブ デューティ モダン・ウォーフェア2
テイルズ オブ グレイセス
ファンタシースターポータブル2
バットマン アーカム・アサイラム／モンスターハンター3（トライ）

巻頭インタビュー 酒井智史

付録 『デッド オア アライブ パラダイス』特製ブックマーク

特集
スターオーシャン4 —THE LAST HOPE— INTERNATIONAL
MEGANE IS COOL!! 2010

PCゲームの逆襲
ハーツ オブ アイアン III【完全日本語版】
アルカディアサーガ／A列車で行こう9

電撃ゲームス特報
ニーア ゲシュタルト／ニーア レプリカント
モンハン日記 ぽかぽかアイルー村

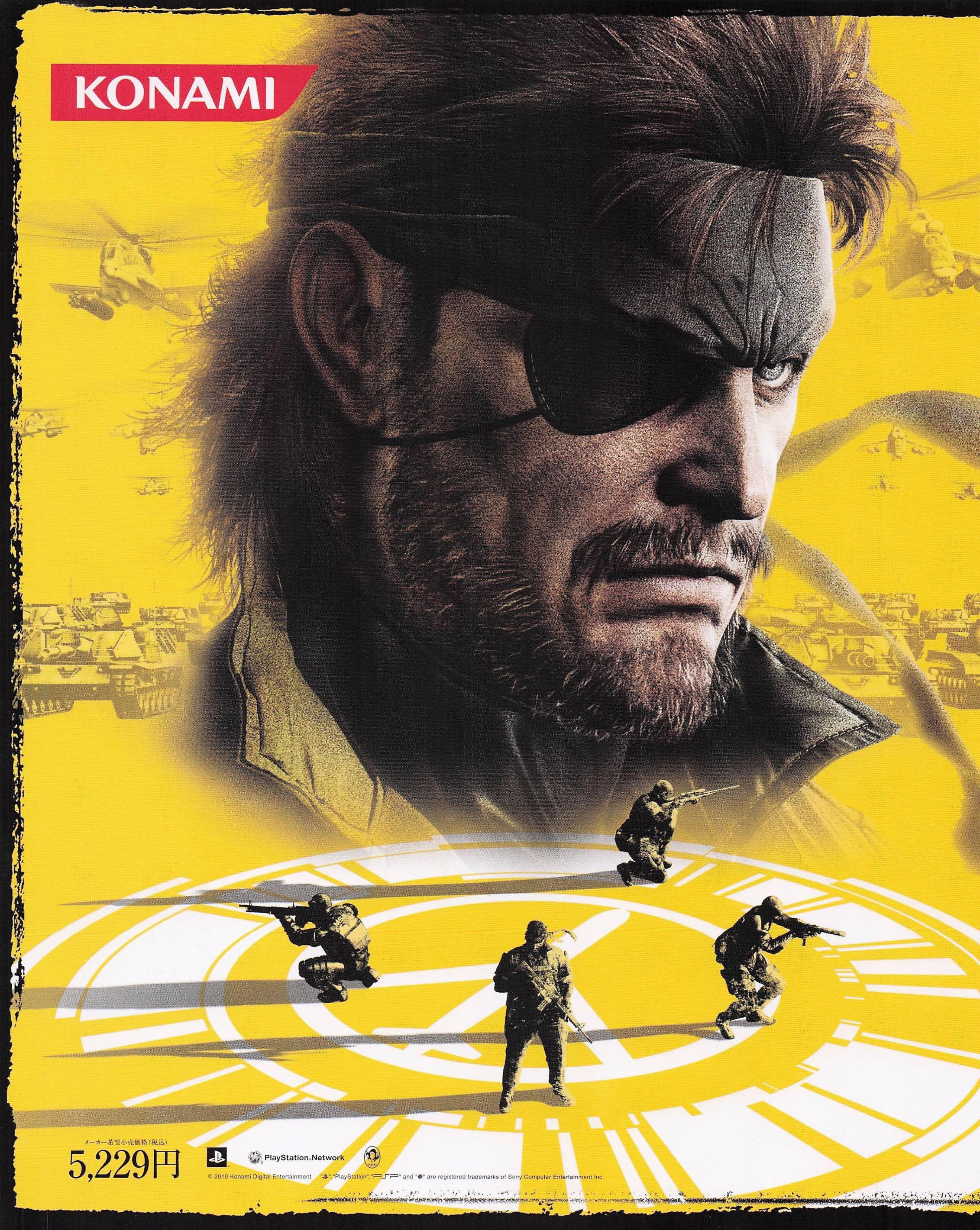
話題作CHECK
戦国BASARA3／ファイナルファンタジーXIV
エンジェルラブオンライン／エンジェル戦記

電撃ゲームス PUSH!
LOST PLANET 2（ロスト プラネット 2）

巻頭特集
全貌が見え始めた『MGS』シリーズ最新作をあらゆる角度からチェック!
METAL GEAR SOLID PEACE WALKER

システム解説&ストーリー中盤までの攻略で3人の戦いをサポート!
キングダム ハーツ バース バイ スリープ

濃密データ攻略&第11章のグラン=パルスをとことん踏破!
ファイナルファンタジーXIII


KONAMI
メーカー希望小売価格(税込)
5,229円
PlayStation.Network
© 2010 Konami Digital Entertainment
"PlayStation","PSP" and "" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.


XBOX 360

NINTENDO DS

THE STRATEGIC & TACTICAL MODERN WARFARE SIMULATION

現代大戦略DS

〜一触即発・軍事バランス崩壊〜

これが単なるシミュレーションだと言い切れるか!!

現代大戦略シリーズは、一触即発の世界情勢の"if"を描いた人気ウォーシミュレーションゲームである。

2010年2月25日新発売!! CERO B 12才以上対象

希望小売価格5,800円(税込価格6,090円)



初心者でも安心!
チュートリアルモードとプレイを助ける「ターン委任」機能
初心者の方でも大戦略の基本を項目ごとに学べるチュートリアルモードを搭載!また、どのように動かしていいか分からなくなっても「ターン委任」コマンドを実行すれば、そのターンについてコンピュータが残りの処理を代行してくれます。

ニンテンドーDSならではのプレイしやすい操作性!!

操作性が大幅アップ!

各種コマンドはタッチペンで選択しやすいように、わかりやすく大きく表示され、部隊に対するコマンドも可能なもの以外は表示されず、指示を出すときに迷うことがありません。

時事問題だけでなく兵器解説も搭載!

兵器について詳しくない方のために兵器解説を搭載。兵器詳細には兵器の性能だけでなく、開発経緯やその活躍などを紹介する兵器解説を搭載しました。

軍事スタッフが登場!!

軍事スタッフはそれぞれ固有の能力と性格を持っています。スタッフの中には陸戦が得意なものや、話術に長けたものなどさまざまな個性を持っています。能力だけでなく性格も考えることが編成の際に重要となります。

世界中の紛争情勢を盛り込んだ傑作シナリオを収録!!

歴代の現代大戦略シリーズのシナリオから**75本**を厳選!
まさに**現代大戦略の決定版**と言える内容になっています。

UR燃ゆ!・R国軍HD地方上陸
C国原潜領海侵犯事件
N・K攻防戦・T島を死守せよ
ER動乱・首都解放

IQ戦争・戦慄の海外派兵
第2次CS戦争・首都奪回戦
NC国併合・阻まれた統一
C国侵攻・KM島奪回作戦

…などその数75本!

臨場感あふれる戦場マップ!!!

戦場では最新の戦車や独自の戦闘機を有する最大6勢力が迫力の戦いを繰り広げ、状況を報告してくれるオペレーターがますます戦闘を盛り上げます。

敵の兵器を自軍の兵器にする鹵獲(ろかく)システム

敵部隊が収納中の建物を占領すると、**収納中の部隊**が手に入り、兵器購入で未開発段階の兵器も手に入ります。

500種類以上の3Dで表現された兵器が繰り広げる白熱のリアルファイト!

最強戦闘機F22ラプターなど、マニアをもうならせる世界中の多彩な兵器が3Dで登場!3Dで表現された兵器の白熱のリアルファイトが楽しめます!



ワールドバトルモード

プレイヤーが傭兵部隊のリーダーとして各勢力からのオファーを受けて、各地の戦闘に介入していくモード

オファーを達成すると**報酬ポイント**を獲得。そのポイントを使用することで活動の拠点となる**「本拠地」の拡張**や、**様々な兵器を購入**して、**自軍部隊を編成**することができます。

プレイヤーの選択により展開が分岐

本拠地で兵器開発に対する投資や会談などの外交を行うことにより、**他勢力との友好度**が変化。プレイヤーが外交や物資の購入などどの勢力に積極的に協力したかで**展開が分岐**し、最終的にその勢力が関わっているシナリオを中心に介入することになります。

傭兵組織の本拠地

本拠地とは、ワールドバトルモードで傭兵組織の拠点となる施設。本拠地では**兵器売買・物資購入、外交**や**軍事スタッフの編**を行えます。さらに基地を拡張することで保有数を増やすことができます。



SystemSoft
システムソフト・アルファー株式会社
本社 〒150-0011 東京都渋谷区東1-26-30 渋谷イーストビル
〒810-0001 福岡市中央区天神3-10-30-5F
お問い合わせ:TEL092-752-3902

検索しよう 現代大戦略 DS 検索
PC http://www.ss-alpha.co.jp/
携帯 http://www.ss-alpha.co.jp/ma/ssa_k/

電撃ゲームス Vol.5 CONTENTS 1





巻頭特集

巻頭インタビュー

『ファンタシースターポータブル2』のプロデューサーである酒井氏に、シリーズの10年の歴史、そしてこれからの展開について聞く！



電撃ゲームス MANIAX

発売済みのゲームを攻略・企画の両面でディープに迫る！

電撃スターオーシャン Vol.2



発売直前EXTREME

発売間近のゲームのなかから、電撃ゲームス編集部がピックアップしたタイトルをとことん解説!!

電撃ゲームス 特報

ココだけのオリジナル情報が満載!

PCゲームの逆襲



電撃ゲームス編集部がセレクトするPCゲームはコレだ！

電撃ゲームス PUSH!



話題作CHECK

MEGANE IS COOL!! 2010



2010年はメガネブームが本格化!?　メガネがおしゃれアイテムとなった今年こそ、メガネ男子への第1歩を踏み出そう。メガネの正しい知識と購入方法をレクチャー!!

今年、必携のおしゃれアイテムを特集!

QRコードについて

本書に掲載されているQRコード（2次元コード）を、お持ちのカメラ付き携帯電話を使って読み取ることで、ゲームソフトの予約および購入が可能なページにアクセスすることができます。ご利用の際は、QRコード読み取りモードにした携帯電話のカメラでピントを合わせて撮影し、表示されたアドレスにアクセスしてください。撮影方法などの詳細は、お持ちの機種の取扱説明書を参照してください。機種やモードによっては、読み取りにくいことがありますのでご了承ください。リンク先として表示されるショッピングサイトは「アマゾン」「ツタヤオンライン」の2つです。ただし、品切れや取り扱っていない場合がありますので、在庫状況などの詳細は各サイトをご確認ください。なお、通信の際に発生する費用（パケット代など）は、利用される方の負担となります。QRコードは（株）デンソーウェーブの登録商標です。

データ欄の表記について

■ジャンルの表記はP.332のスケジュールのコーナーを参照してください。■データ欄に記載されているアイコンの意味は以下のとおりです（最大3つまで記載）。ACT：ゲームを進めるのにアクション性のある操作が要求される／SF：世界観や物語設定にSFの要素が含まれている／歴史：世界観や物語設定に歴史の要素が含まれている／冒険：世界観や物語設定に冒険の要素が含まれている／恋愛：世界観や物語設定、システムやゲーム性に恋愛の要素が含まれている／謎解：世界観や物語設定、システムやゲーム性に謎解きの要素が含まれている／戦略：システムやゲーム性に戦略の要素が含まれている／育成：システムやゲーム性に育成の要素が含まれている／対戦：ゲーム性の主軸として対戦プレイの要素がある／協力：ゲーム性の主軸として協力プレイの要素がある／実用：教育、データベース、トレーニングなど、実用性の高い要素がある



www.monatoesprit.jp
魂を奮い立たせる月の光
美しい夢の世界を広げるMMORPG
Monato Esprit
モナトエスプリ
動作環境/推奨環境
■ OS：Windows 98/Windows 2000/XP
■ CPU：PentiumⅣ 1.4G or Athlon 1.4G以上/PentiumⅣ 2.4G or Athlon 2.4+
■ メモリ：512MB/1GB
■ グラフィック：Geforce3 or Radeon 9200/GeforceFX or Radeon 9800
■ DirectX：DirectX 9.0
※ 2.0GB以上のHDD及びDirectX互換サウンドカード
SYMBIO Game
gamasoft
©GAMASOFT CO, LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

CONTENTS 2

GAME INDEX

シリーズの10年の歩みと最新作が目指したもの

コンシューマのオンラインRPG黎明期を切りひらいた『PSO』から10年――。その記念すべき年に先駆けて昨年末に発売されたシリーズ最新作『ファンタシースターポータブル2』は、携帯機ながらこれまでのシリーズの集大成ともいえる内容でファンを驚かせた。本作はどのような経緯や思いとともに制作されたのか。そして10周年を迎えたシリーズの今後は？





遥かなる宇宙の彼方で僕らはつながり続ける

酒井智史

『ファンタシースターオンライン（PSO）』以降のシリーズを見守り続け、昨年末、その集大成となる『ファンタシースターポータブル2』をプロデュースした酒井氏。2010年最初の巻頭インタビューは、そんな氏にシリーズ10年の歩みを聞く。

WORKS 主な作品

発売年■主要作品／機種（制作内容）

1995年■ワールドアドバンスド大戦略 ～鋼鉄の戦風～／SS（デザイン）
1998年■AZEL -パンツァードラグーン RPG-／SS（デザイン）
1998年■ソニックアドベンチャー／DC（デザイン）
2000年■ファンタシースターオンライン／DC（メインデザイン）
2001年■ファンタシースターオンライン Ver.2／DC（メインデザイン）
2002年■ファンタシースターオンライン エピソード1&2／GC（メインデザイン）
2004年■ファンタシースターオンライン ブルーバースト／PC（メインデザイン）
2006年■ファンタシースターユニバース／PS2･PC（ディレクション）
2007年■ファンタシースターユニバース イルミナスの野望／PS2･PC（ディレクション）
2008年■ファンタシースターポータブル／PSP（プロデュース）
2008年■ファンタシースターZERO／DS（プロデュース）
2009年■ファンタシースターポータブル2／PSP（プロデュース）

酒井智史 profile 株式会社セガ 第三CS研究開発部プロデュースセクション プロデューサー。現在の『ファンタシースター』シリーズの顔ともいえる存在。

ユーザーの要望にこたえて実現した「インターネットマルチモード」

【グラール太陽系】3つの可住惑星を有する太陽系。10億人ものヒューマンと、支配階級である約5000万人のキャストが住む第一惑星パルム、グラール教団のもとで統治されているニューマンの星・第二惑星ニューデイズ、そして厳しい自然のなかでビーストが暮らす第三惑星モトゥブのほか、多数のコロニーが存在する。

――『ポータブル2』の発売から約1カ月になりますが、反響はいかがですか？　今回は体験版の時点でも、かなりの手ごたえがあったのではないかと思いますが。

酒井氏（以下敬称略）：ありがたいことに反響はかなりいいですね。本数的にもおかげさまで50万本を超えたようですし。前作をプレイした方のいろいろな要望が取り入れられていることが、ユーザーさんにも伝わったのかなと思います。

――たしかに今回は、前作の「こうだったらいいのに」という要望がすごく実現されていると感じました。それらの要望のなかで、今回真っ先に実現しようと考えたのは何でしょう？

酒井：「コレ」とピンポイントで決めていたのではなく、要望にはなるべく全部こたえようと考えていました。意気込みとしては、開発初期のタイトルに「グレートエボリューション」と付けていたくらいですから（笑）。

――なんと、最初はそんなサブタイトルが。

酒井：それの名残りとして、キャッチフレーズが“超進化”になったんです。

――ちなみに開発自体はいつ頃からスタートしていたのでしょうか？

酒井：前作の開発終了後から比較的すぐになります。先ほど「要望的なものには全部こたえる」と話しましたが、その頃のことを思い出すと、なかでも最初に実現しようと考えたのは「インターネットマルチモード」ですかね。

――本作における「インターネットマルチモード」の存在は非常に大きいですよね。もちろんネット環境の有無の問題はありますが、無線LAN環境がある人なら、いつでもマルチプレイができますし。

酒井：環境の面もそうですし「わかりやすさ」という面でも、僕らが思っている以上に敷居は高いのでは、とは心配していました。ネットワークゲームの場合、どうしてもそういった壁を乗り越えなければならない点がネックになりますね。

――PSPの場合、ボイスチャット機能やキーボードが付けられるわけではないので、コミュニケーション手段の部分も壁になったとは思いますが、今回はゲーム内のシンプルキーボードとはいえ、かなり本格的にチャットができるのに驚きました。

酒井：文字入力に時間がかかるなどの問題はありますが『ファンタシースター』シリーズである以上、やらなければいけないことかな、と。

――実際に「インターネットマルチモード」をプレイしてみると、普通に数時間もチャットをしている人がいますよね（笑）。PSPだけを手に持って、遠くの人と雑談しているのって、よく考えるとスゴイことだなと。

酒井：もちろん『PSU』などと比較すると、できること、できないことの違いはありますが、最終的な「インターネットマルチモード」のイメージは、『PSO』と『PSU』の中間、どちらかというと『PSO』寄り、といった感じでしょうか。マッチングの仕方についても『ZERO』のように勝手にマッチングするのがいいのか、現在のように選択できる形がいいのか悩みましたが、選べるほうがいいのでは、ということで今の形に落ち着きました。

――余談ですが、パーティを結成したあとにキャラがおじぎするのが、なんかイイですよね（笑）。

酒井：「よろしくお願いします」って感じで（笑）。

――ちなみにソフト購入者に対して、「インターネットマルチモード」の接続者は、およそどのくらいの割合になるのでしょうか？

酒井：比率はメチャクチャ高いわけではないですが、1日のユニークユーザー数でいうと、これまでの平均的な『PSU』の接続者数に近いです。ただ『PSU』と比較すると長時間接続しっぱなしのユーザーは少なめですね。

――気軽に接続して1～2ミッションをプレイ、というスタイルが多いのでしょうか。

酒井：『PSU』だと接続しなければプレイできない要素が多かったですが、本作の場合はほかにもストーリーミッションやフリーミッションなど、オフラインでできることがたくさんありますしね。

クリエイターとしての歩み、そして『ファンタシースター』の通ってきた道

【フォトン】グラール太陽系の科学文明にとって基盤となるエネルギー。惑星上や宇宙空間などに満ちているフォトン粒子をフォトン・リアクターに取り込むことによって、武器や乗り物など、さまざまな技術に活用されている。なおフォトンは精神エネルギーに感応し、その大小によってフォトン・リアクターの出力も変化する。

――ちなみに今年は『PSO』発売10周年にあたり、当時のプレイヤーとしてはかなり感慨深いものがあります。そこで今回は『PSO』時代、さらにはそれ以前の酒井さんのクリエイター歴についてもお聞きできればと。もともと酒井さんは、デザイナーとしてセガに入社されたんですよね。

酒井：そうですね。最初はセガサターンの『ワールドアドバンスド大戦略』で3Dのユニットを作っていました。次の『AZEL』では、プレイヤードラゴンを全部デザインしましたね。

――セガサターン時代の3Dデザインで、今と違って苦労された部分はなんでしょう？

酒井：あの時代はやっぱりポリゴン数の制限ですかね。ただ、初期から3Dメインでデザインしていたので、2Dから3Dへの変化に対するとまどいはありませんでした。3Dデザインがあるからこの業界に入ったくらいですし。もともとプラモデルの原型なども作っていたので、入社面接の際もフィギュアを持ち込んで「これからは3Dの時代ですから、3Dデザインのできる人材がいいと思いますよ！」って名越さん（名越稔洋氏・現セガCS研究開発本部長）に力説して（笑）。

――ちなみに、デザインや映像関連の仕事からゲーム全般のディレクション、プロデュースへ移行される方は多いですが、やっぱりゲーム制作のとっかかりとして、「映像作り」という要素はかなり大きいのでしょうか。

「ツライこと、大変なこともありましたが、それ以上に“楽しんでくれている人がいる”のを目の前で見てきたからこそ、今までシリーズを続けているんだと思います」

作品1 *Phantasy Star*

『PSO』から続くシリーズの系譜

オンラインの世界に移行した『ファンタシースター』の10年の歩み

1987年に発売され、当時セガのRPGを代表する作品となった『ファンタシースター』。それから13年後、シリーズはオンラインRPGとして新生し、21世紀のゲームの幕開けを記念する作品となる。

2000 DC　ファンタシースターオンライン

惑星ラグオルを舞台にしたSF的な世界観が特徴のオンラインRPG。この作品で初めてオンラインゲームの魅力に触れたプレイヤーは非常に多く、その後のオンラインゲームや協力ACTに与えた影響には多大なものがある。

2006 PS2/PC　ファンタシースターユニバース

PS2とPCで同時発売されたシリーズの転換点となる作品（同年末にはXbox 360版も発売）。翌年には続編として『ファンタシースターユニバース イルミナスの野望』も発売されたほか、主にPC版を対象にした追加アップデートも実施。

2008 PSP　ファンタシースターポータブル

『ファンタシースターユニバース（PSU）』の世界（グラール太陽系）を舞台にしたPSP作品。携帯機ながら『PSU』のシステム&アクションを見事に再現し、さらにマルチモードの手軽さなどにより、約60万本のヒットとなった。









2008 DS　ファンタシースターZERO

『PSU』ではなく『PSO』の流れを汲みつつ、新たな舞台やシステムを採用したDS作品。タッチスクリーンを利用したビジュアルチャットをはじめ、新たな試みが多数盛り込まれている。一部アクションは『ポータブル2』にも継承された。

▼ガードなどの採用でゲーム性が一変。初音ミクなどとのコラボも話題に。





2009 PSP　ファンタシースターポータブル2

2009年12月にPSPで発売されたシリーズ最新作。「インターネットマルチモード」により遠隔地のプレイヤーとのマルチプレイが可能になったほか、数多くのシステムを一新。内容・ボリュームの両面で前作を凌駕している。

酒井：大きいですね。印象の面でいえば、8割くらいグラフィックが影響すると思います。そこで興味をひく部分がないと、ユーザーの方も離れてしまいますから。

──話を戻しますが、サターンからドリームキャストになると3D表現も飛躍的に進化しましたよね。まず手がけられたのは『ソニックアドベンチャー』でしょうか。

酒井：ですね。主に「ミスティックルーイン」や「エッグキャリア」といったステージの背景を作っていました。

──『ソニックアドベンチャー』はマップ自体が非常に立体的で、けっこう苦労されたのでは？

酒井：大変でした。スケジュールも短かったですし……。

──その後、いよいよDC版の初代『PSO』に。ちなみに『ファンタシースター』シリーズというと、それまでは往年のメガドライブファンにとって思い入れの強いタイトルで、当時の予想としてはストーリー性の強いオフラインRPGとして新作が登場するのでは、と予想していた人も多いと思いますが、まだ当時コンシューマでは一般的でないオンラインRPGとして登場したことに驚きました。しかもあそこまで本格的に。開発にはどのくらいの期間がかかったのですか？

酒井：技術検証から数えると3年くらいでしょうかね。ちなみにもともとは『ファンタシースター』としてではなく、「DCでスゴいグラフィックを作ってみろ」と言われて、3Dの街やダンジョン、ドラゴンのデモを作ったのがきっかけだったんです。そのデモを見て「RPGがいいね」という話になり、さらに未来調のグラフィックだったので『ファンタシースター』の名前を付けようと。ただ、かつての『ファンタシースター』に関わっていた人間はほとんどチームにいなかったですし、シリーズのストーリーもメガドライブ時代に完結していたので、わりと自由に作らせてもらえたと思います。

──『PSO』といえば、思い出すのが、まだ回線がナローバンド（モデム）だったことです。テレホーダイの時代ですね（笑）。ADSLはもうありましたっけ？

酒井：ADSLが出る前ですね。『PSO』が発売された後に普及しだして、『PSO』内で「みんな、常時接続のADSLにしよう！」と薦めていたのを思い出します（笑）。

──ちなみに『PSO』開発時から、「みんなで同じ世界でつながってプレイをする」という楽しさの手ごたえは感じていましたか？

酒井：それを実感したのはトライアル（β版）のときからでした。それまでは「どうなんだろう？」と不安に思う気持ちもあったんです。でもトライアルバージョンをチーム内で試験的にプレイした際、チャットをしてみたんですよ。そしたらフキダシでチャットが出るだけでもすごく楽しくて。そのときに「この世界には何かあるんじゃないか」というのは感じましたね。

──フキダシのチャットって、もはや『PSO』以降のシリーズの定番の魅力ですよね。

酒井：でも『PSO』開発初期は、みんなにすごく否定されたんです。「過去ログが見られないからダメだよ」って。最終的には押しとおしましたが（笑）。

──それがやがて『PSU』では顔も表示できるように（笑）。で、『PSO』発売後はオンラインRPG初体験の人も多く、すごい反響があったと思いますが。

酒井：イイ意見も悪い意見も含め、反響はものすごくありましたね。

──発売後は酒井さんご自身もプレイを？

酒井：ずっとプレイしていましたね。オフ会にも行きましたから（笑）。コンシューマのゲームって、基本的にはユーザーの方の遊んでいる姿が見えないじゃないですか。それが垣間見えるのがすごく新鮮でした。その後のゲーム作りにおいても、これまでツライこと、大変なことがありましたが、それ以上に『PSO』などで"楽しんでくれている人がいる"のを目の前で見てきたからこそ、今までシリーズを続けているんだと思います。

──ちなみに一番大変だったのは、やはり『PSU』発売直後の不具合のときでしょうか？

酒井：大変でしたし、苦労しましたが……自分たちが悪かったので申し開きもできないですね。ただ、オンラインは同時接続者数の予測がしにくく、いまだに難しい部分ではあります。

──次に『ファンタシースターポータブル』となりますが、やはりPSP作品ということで、これまでのシリーズのファンだけでなく、新しいユーザーの方が非常に増えた印象を受けました。

酒井：もともとはPSPでアクションRPGを、というよりは、『PSU』を携帯機で作れないか、ということからスタートした企画ですが、中学生・高校生の新しいユーザーがすごく増えましたね。

──一方、シリーズのファンとしては『PSU』の世界の再現度にも驚かされました。

酒井：移植度という意味ではアルファシステムさんのおかげもあり、ホントによく動いているなと（笑）。

──その後DSで『ZERO』を発売されましたが、あれはグラール太陽系とは違う設定の作品であるものの、シールドや緊急回避など、今回の『ポータブル2』に継承された部分も多いですよね。これはあらかじめ、のちの作品を見すえたうえで採用されたのでしょうか？

酒井：『ZERO』についてはシリーズをリセットできるいい機会でもあったので、もう一度ゲームシステムを見つめ直して、どう進化させていけばいいのかを探ろうという意図もありました。低年齢層だけに向けて、とは考えていませんでしたね。だから『ポータブル2』を作る際にも「『ZERO』でここまでやっているんだから、ここまではやらないと」という指針になっています。

──『ZERO』を作っていなかったら、『ポータブル2』はもう少し違った形に？

酒井：ここまでガラリとシステムを進化させることにはならなかったかもしれないですね。

シリーズの積み重ねが可能にした『ポータブル2』の充実ぶり

【ガーディアンズ】ガーディアンズ・コロニーを拠点とする、グラール太陽系最大規模の惑星間警護組織。太陽系警察だけでカバーできないさまざまな依頼をこなすため、ある程度の警察力が与えられている。なお、ほかにも民間の警護会社が多数存在し、『ポータブル2』の主人公たちが所属するリトルウィングもその1つ（正確にはスカイクラッド第六支社の一事業）。

──そして今回の『ポータブル2』についてですが、シリーズ経験者にとっては、いろいろなシステムがガラリと変わっていることに驚きました。

酒井：根本から変えている要素もありますからね（笑）。すでに固定のユーザーがいる『PSU』では難しいぶん、本作ではゲームのチューニングを1から見直すという考えで臨みました。

──特にシールドと緊急回避については、ゲーム性自体

「シリーズの集大成として『ファンタシースターポータブル2』を作ったので、『PSO』10周年の今年は、新しい

作品2 Chronicle

グラール太陽系年代記

シリーズの時系列と登場人物たち

『PSU』で語られる物語（エピソード1）と『イルミナスの野望』で語られる物語（エピソード2〜3）、そして『ポータブル』で語られる物語は、グラール太陽系を舞台にした「SEED事変」と呼ばれる出来事を描いたものだ。右では『ポータブル2』にもつながるその流れと、主な登場人物の変遷を解説する（※1）。



SEED襲来

『ファンタシースターユニバース』エピソード1

あるきっかけで惑星間警護組織ガーディアンズの一員となった少年・イーサンが主人公（本作以外はすべてプレイヤーキャラが主人公）。彼は教官のカレン、同僚のヒューガと任務をこなすうちに、謎の生命体SEEDの襲来から太陽系を守るべく、壮大な戦いへと巻き込まれていく。



イーサン・ウェーバー

◀父親への反発からガーディアンズを嫌っていた少年。ルミアという妹がいる。

ヴィヴィアンとヘルガ

『ファンタシースターポータブル』

「合の時」によるSEED撃退後、ガーディアンズに入隊したプレイヤーは、キャストの少女ヴィヴィアンとパートナーを組み、残留SEEDによる原生生物の凶暴化事件を追う。やがて謎の女テロリスト・ヘルガと出会った2人は、残留SEEDの裏で暗躍する秘密結社・イルミナスの存在を知る。



ヴィヴィアン

◀GRM社の試作キャスト。彼女にはヘルガに関わる重大な秘密が……。

登場人物たちの変遷

【アルフォート・タイラー】モトゥブの裏社会に生きるローグスの1人で、海賊船「ランディール号」の艦長。イーサンとの共闘後、新生ローグスの首領ドン・タイラーとなる。

【オーベル・ダルガン】ガーディアンズ第17代総裁でライアの養父。惑星パルムに落下するガーディアンズ・コロニー居住区を制御するため犠牲となり、命を落とす。

ファン感謝祭「リトルウィング グランプリ」開催！

『ファンタシースターポータブル2』全国ファン感謝祭2010「リトルウィンググランプリ」が、現在全国5地区にて開催中。メインは2人1組で参加可能なタイムアタック戦で、決勝大会優勝者には豪華賞品が授与されるほか、参加者全員および来場者にもプレゼントが！　名古屋・大阪の2地区は現在（1/22時点）でもエントリー可能だ。詳細は特設サイト（※2）や公式サイト（※3）を参照。

※1：これらの一連の物語の流れは、発売中の『ファンタシースターポータブル PSP the Best』（税込￥1,890）に同梱されている映像特典UMD VIDEO「PSUクロニクル」で鑑賞可能。
※2：ファンタシースターポータブル2 全国ファン感謝祭2010 〜リトルウィンググランプリ〜 特設サイト→http://phantasystar.sega.jp/psp2/lwgp/　なお、地区予選大会には当日受付枠もあり。
※3：ファンタシースターポータブル2公式サイト→http://phantasystar.sega.jp/psp2/home

をかなり変化させた要素だと思います。前作と同じボスと戦う際も、これまでとまったく違う戦い方になりますし。同時にこれらのアクションの採用で、アクションの敷居が少し上がった感触がありますが、それに対するユーザーの方の反応はいかがですか？

酒井：じつは以前から「難易度を上げてほしい」という要望がすごく多かったんですよ。僕自身は、緊急回避のようなアクションの採用を拒んでいたほうなのですが、その方向性がユーザーの方とズレはじめてきてるかな、と感じて『ZERO』で採用し、結果的に受け入れられたのが大きかったですね。

――進化した要素としては、そういったアクション部分のほかにも、ステータスやアイテムのカスタマイズ性の向上もありますよね。特にタイプエクステンドとか。

酒井：今回のカスタマイズ要素に関しては「極力ペナルティをつけない」という点を念頭において採用しました。組み合わせが膨大にあるなかで、ユーザーの方に自由に方向性を探ってもらいたかったんです。

――これらの変更要素は、体験版の際にはどのように受け入れられたでしょうか？

酒井：前作経験者の場合、前作のプレイスタイルのクセのままで戦うと「あまり変わってないじゃん」と感じることもあったみたいですね。

――ジャストガードや緊急回避を使わないと、たしかにそうなりますね。

酒井：特に体験版に収録された1章はカンタンですしね。でもその後「草原の支配者」に挑んだりするとディ・ラガンにさっくり倒されたりして（笑）。

――たしかに「ディ・ラガンに苦戦するなんて！」とは思いました（笑）。

酒井：そう感じさせたくて、ディ・ラガンを体験版に入れたかったんです。『PSU』時代からのボスなので「飽きた」と言われるのもわかっていましたが（苦笑）。

――ほかのボスも全般的に手強くなっていますね。あとボスといえば『PSO』のドラゴンの復活も驚きました。

酒井：あれはファンサービスといえばファンサービスですが、今だと新鮮に見える部分もあるかなと。

――ファンサービスの点では、今回はコラボレーションの種類も尋常じゃないですよね（笑）

酒井：コラボの意図としては、できるだけ多くの機会に、このゲームを話題にしてもらいたい、と思いまして。そのとっかかりをたくさん作りたかったんです。だからメジャーなものからマイナーなものまで、さまざまなカテゴリーごとに各社に相談にいきました。

――特にトロとクロは「週刊トロ・ステーション」のキャラの印象そのままで出てきますよね。

酒井：SCEさんに「登場させたい」と相談に行ったとき、ちょうどトロも10周年ということで、「ぜひ」という流れになりました。ありがたかったですね。

――コラボ関連を含めるとアイテム数も膨大で、開発時は苦労されたのでは？

酒井：だいたい2000個くらいありますので、担当者はすごく大変だったと思います。『PSU』以降のシリーズの3年間の蓄積があったからこそですね。

――そういう意味でも、PSPとしては2作目ですが、これまでのシリーズの集大成ではないかと。

酒井：まさに集大成ですね。

コミュニティの広がり そしてシリーズの新たな未来へ

【旧文明】数千年前～1万2千年前に、突然謎の滅亡を遂げたといわれるグラール太陽系の先文明。その証として、各地に「レリクス」と呼ばれる遺跡が遺されている。これまでその詳細は謎に包まれてきたが……。

――随時配信中の『ポータブル2』のダウンロードミッションについては、今後どんなものが予定されているのでしょうか？

酒井：公式ブログでも書いていますが、基本的にエクストラミッションや交換ミッションなど、月に2回はなんらかの配信をおこなっていく予定です。なかには新しい試みとして『PSU』のイベントミッションに近いようなものも配信してみようかと。ダウンロードミッションでしか入手できないアイテムもありますし。まだまだ配信を続けていきますので期待してください。

――公式ブログのお話が出ましたが、今回は発売前からかなりサービス満点で、いろいろな情報が公開されていましたね。

酒井：一番の理由としては、いろいろなことが誤解されて伝わることを避けたかったんです。こちらの意図とは離れた方向でさまざまな想像されることも多いので…。だから「じつはこうなんです」と説明できる場が欲しかったんです。情報の一人歩きにリアルタイムで反応できるような。

――コメントの数なども他の公式ブログと比較して非常に多かった印象です。

酒井：そういう意味で、ブログとの親和性が高いゲームなのかもしれませんね。更新は大変で、最初は読んでもらえるか不安でしたが、結果的にやってよかったと思っています。

――コミュニティの広がりという意味では、開催中のファン感謝祭「リトルウィンググランプリ」も注目ですね。

酒井：初の試みではありますが、このイベントで少しでも多くの人がつながるきっかけになればなと。インターネットマルチモードがあるとはいえ、まだネット環境のないプレイヤーも多いと思いますから、プレイヤー同士の出会いの場としても活用してほしいです。

――大会ルールは対戦形式のバトルミッションではなく、チャレンジミッションのようですが。

酒井：やはり、このシリーズの本道は協力プレイだと考えていますので。とにかく本作を好きな人なら絶対楽しめる内容になると思いますので、ぜひ参加してください。また、観戦にきていただくだけでもおみやげを用意していますし、「酒井に文句を言いたい！」という動機でもOKですから（笑）。

――最後に『PSO』10周年の今年における、今後のシリーズの展望をお聞かせいただければと。

酒井：昨年はシリーズの集大成として『ポータブル2』を作ったので、次は新しい"飛躍的な何か"にチャレンジしたいと思っています。

――『ポータブル2』でもかなりの新要素が採用されて驚きましたが、もっとガラリと変わるような？

酒井：かなり挑戦的なことをやろううかと思っています。もともと『ファンタシースター』シリーズ自体が挑戦的なコンセプトのシリーズですから。そのうえで従来のファンも納得するようなものにしたいですね。あれ？　なんかいつのまにか、具体的なことを言ってますが（笑）。……まあ、何をやるかはお楽しみに！

（取材・文責：電撃ゲームス編集長 千木良章）

"飛躍的な何か"にチャレンジしたいと思っています」



アークガルドの幻影
『イルミナスの野望』公式サイト・ムービングコミック

公式サイト（※4）で公開されているムービー状のコミックで語られる物語。エピソード1から1カ月後、惑星パルムの爆弾テロを調査するイーサンのストーリーが描かれる。エピソード2（『イルミナスの野望』）の冒頭でイーサンが指名手配されることになった経緯もここで明らかに。



◀物語はイラストで展開。

イルミナスの野望
『ファンタシースターユニバース』エピソード2

平和になったかに見えたグラールだが、各地でイルミナスによるテロが横行。ガーディアンズの新人であるプレイヤーと、その教官ライアは、記憶喪失の少女との出会いをきっかけに、ガーディアンズ総統暗殺未遂の容疑で指名手配されたイーサン、そしてイルミナスの影を追うことに。



ライア・マルチネス
◀気性の荒いビーストの女性。ガーディアンズ総裁・ダルガンの養女でもある。

リュクロスの封印
『ファンタシースターユニバース』エピソード3

養父の死と、ガーディアンズ・コロニー墜落という事件により、失意のなかで失踪したライア。新たに入隊したルミアと、その教官となったプレイヤーは、彼女を捜索し説得。そしてガーディアンズ新総裁となったライアは、バラバラになった4種族を1つにまとめるべく奔走する。



ルミア・ウェーバー
◀英雄イーサンの妹。『ポータブル2』では一人前に成長した彼女と出会うことに。

そして グラールは新時代へ……
『ファンタシースターポータブル2』

暗黒惑星リュクロスの破壊により、SEEDの脅威を排除したグラール。それから3年後、資源枯渇問題が深刻化するなか、少女エミリアと知り合ったプレイヤーがリトルウィングの一員となるところから、物語は始まる。本作ではついに謎だった旧文明の秘密が明らかに！



エミリア・パーシバル
◀リトルウィングに所属する少女。とあるレリクスの調査でプレイヤーと出会う。

【オルソン・ウェーバー】イーサンとルミアの父親。死亡したと思われていたが、のちにイルミナスによって囚われていることが判明。
【カール・F・ハウザー】イルミナスに所属する男で、やがてその全権を掌握し、プレイヤーたちの前に立ちはだかる。SEED事変の元凶。
【カレン・エラ】イーサンの教官かつパートナーであり、グラール教団の幻視の巫女・ミレイの双子の姉。ミレイの死によりその代わりとして幻視の巫女になるが、やがてはその真実を民衆に告白することに。
【トニオ・リマ】ガーディアンズに所属していた小ビースト。現在は除隊して幼なじみのリィナと結婚し、傭兵稼業をしている。
【ヒューガ・ライト】イーサンと同期のガーディアンズ隊員。のちにGRM社の社長に就任。
【フルエン・カーツ】同盟軍の大尉として登場。イーサンたちとの出会いによりキャスト至上主義を改め、その後同盟軍の総司令官に。
【マヤ・シドウ】ガーディアンズ研究開発部所属。カレンに姉と慕われているほか、エミリアとも知り合いのようだが……？
【ルウ】ガーディアンズ総合調査部所属のキャスト。複数のボディを1つの意識が共有している。『ポータブル2』ではルミアの上司にあたる。
【レンヴォルト・マガシ】エピソード1ではエンドラム機関の一員としてイーサンと死闘を繰り広げたキャスト。のちにイルミナスの一員として再登場する。その正体はハウザーのコピーとして生まれたキャストであり、無数の個体が存在。そのうちの1体はイルミナスに反逆し、ルミアを助けたこともあった。

※4：『イルミナスの野望』公式サイト→http://illuminus.phantasystaruniverse.jp/

I WANT YOU

MILITAIRES SANS FRONTIERES

2010.03.18

近隣に暮らす人々の間の平和とは、
人間にとって自然な状態ではない。
それどころか、戦争こそが自然な状態である。
敵意はただ戦争のみに見られるものではなく、
我々は常に敵意に脅かされている。
それ故に、平和状態は法により確立されねばならない。

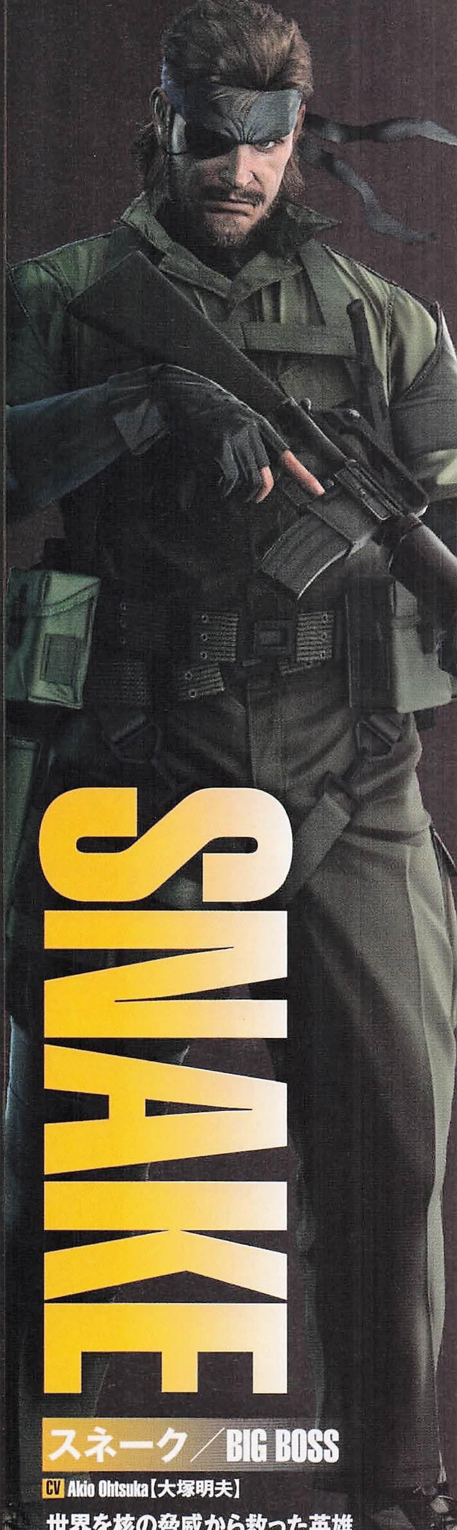
イマヌエル・カント「永久平和のために」第二章より

MILITAIRES SANS FRONTIERES

国境なき軍隊に入隊せよ!!

悠久の平和はありえない、それは歴史が証明している。
思想はそれを取り巻く環境や権力者によって変化する、それは時代が証明している。
それでも一時期の平和で豊かな時代は、法により、そしてときには力によって実現する。
そしてその平和で豊かな時代の実現には、必ず1人の屈強な思いが根源にあり、
それを実現させる多くの人員が必要不可欠である。我が軍にはあなたの力が必要だ……。
この20ページにもおよぶ「MSF入隊マニュアル」では、“国境なき軍隊”の実像に迫りつつ、
BIGBOSSという1人の指導者の歴史を振り返っていこう。
来たる3月18日、『METAL GEAR SOLID PEACE WALKER』を
その手に取る日のために……。

CONTENTS



スネーク／BIG BOSS

CV Akio Ohtsuka【大塚明夫】

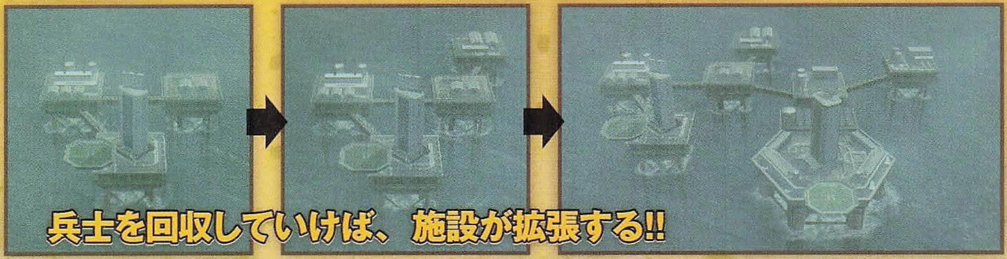
世界を核の脅威から救った英雄

戦闘と潜入のスペシャリストで、世界全面核戦争の危機を救った英雄。1964年、特殊部隊の母と呼ばれる“ザ・ボス”を倒し、彼女を超える存在として“BIGBOSS”の称号を与えられた。1970年には再び核の脅威と対峙するものの、現地で仲間を集めて撃破。その危機を乗り越えて“国境なき軍隊”を組織する。

拠点 MOTHER BASE

我々国境なき軍隊はここを拠点に活動する

国境なき軍隊の拠点であるマザーベースには、情報収集や兵器開発などが行える多種多様な施設がそろっている。これらの施設を利用すれば、ミッションの成功率は格段に上がることだろう。また、フルトン回収で兵士を輸送し、仲間を増やしていけば、マザーベース自体を強化＆拡張していける！



◀最初は3つしかなかった洋上プラントが、兵士を集めるごとに増えていく。写真右の大きな施設なら、大規模な兵器が開発できるかも？

拠点強化 フルトン回収で兵士を集めて拠点の機能を充実させせよ！

フルトン回収とは、無力化した兵士を気球で上空に送ったあと、味方のヘリがアームに引っかけて回収するという輸送システム。我々国境なき軍隊では、このシステムを積極的に利用し、戦力増強を図っている。そのため、兵士諸君が戦場で実際に行う可能性も高いだろう。ここでは、フルトン回収を利用した拠点強化の方法を、順を追って説明するので、一刻も早くマスターしてほしい。

拠点強化の流れ

- **I ミッション出撃** まずは出撃するミッションを選択。武器や弾薬など、戦闘の準備も怠らずに。
- **II 兵士を行動不能に** 次は、戦場で出会った兵士を無力化する。その方法は多種多様にある。
- **III フルトン回収** 兵士に近づき「フルトン回収システム」をセット。あとは回収班に任せよう。
- **IV 仲間に加える** 兵士を拠点に回収すればするほど、マザーベースもどんどん拡大していく。

STEP I ミッションを選択後、戦闘準備

まずはミッションを選択した後、戦闘用のスーツや武器、アイテムなどの装備を整える。ミッションの勝利条件には、「目的地に到達する」という簡単なものから「特定地点にいる全兵士を無力化する」というものまで、じつにさまざま。そのため、装備のチョイスはミッションに合ったものを選びたい。

STEP II 多彩な手段で兵士を無力化する

次は、戦場で遭遇した兵士と交戦し、無力化する。戦場には多くの兵士が配備されていることもあるので、なるべく騒ぎを起こさず、周囲に気づかれないうちに行うのが理想といえる。そのための手段としては、Mk.22のような麻酔銃で敵を眠らせたり、投げや首絞めといったＣＱＣを使うのもいい手だ。兵士諸君の得意な方法で目的を達成してもらいたい。



▲兵士を麻酔銃で攻撃。サプレッサー(消音装置)付きの銃なら銃撃音が響かず、周囲の注意を引かずにすむ。

▼兵士を直投げで気絶させる。多少音は出るが、弾薬を一切使わないのが魅力の1つ。

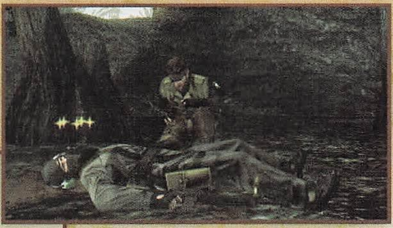




▲兵士の死角から銃を突き付け、ホールドアップさせる。あとは気絶させるのも装備品を奪うのも、こちらの思いのままだ。

STEP III 無力化した兵士をフルトン回収

兵士を無力化させたら、次は近づいて装備品のメニューをオープン。「フルトン回収システム」を選んで兵士にセットする。あとは気球が兵士を上空に運んでくれるので、回収班のヘリに任せよう。なお、敵の士官なども回収することが可能。


▲兵士の頭上に出る星のマークがすべて消えると目覚めるので、その前に近付く。





◀▶「フルトン回収システム」を使って兵士を上空へ。あとは味方のヘリが回収してくれる。「フルトン回収システム」は持ち運べる個数が決まっているので、ここぞというときに使いたい。

STEP IV 捕獲し、仲間にした兵士をチェック

さまざまな場所で回収した兵士は、拠点に送られて仲間の1人になる。仲間になった兵士については、まず能力をチェック。戦闘に秀でた者もいれば、開発を得意とする技術屋など、個性豊かなことがわかるハズだ。彼らが能力を十分に発揮できるよう、長所をいかした場所に配属させたい。ただし兵士のなかには、説得しないと仲間にならない者も!?



CHECK 兵士達の能力画面に注目！

今回入手した画面写真のなかには、兵士の能力画面を写したものも。これによると、各兵士には体力やスキルなどのパラメータが細かく設定されているようだ。理想の軍隊を作り上げるため、内容を把握しておこう。

兵士の状況？ 「待機室」は配属前の未配置状態を示す？

兵士のスキル？ 戦闘や開発、医療などのスキルに見えるが…。



体力ともう1つは？ 「LIFE」が体力なら、「MNTL」は気力？

お金の概念が？ 所持金と雇用する際のコストだろうか？

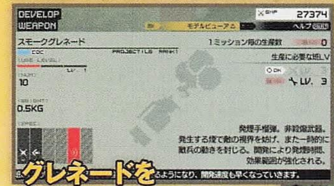
※ゲーム画面は開発中のものです、製品と一部仕様の異なる場合があります。

20世紀最高の兵士であるBIGBOSSの指揮のもと、さまざまな戦いにおもむく我ら国境なき軍隊。その拠点となるのが、この洋上プラント群だ。兵士諸君はここに用意された多彩な施設を利用して、あらゆる戦いに備えよ!



METAL GEAR SOLID PEACE WALKER

兵器開発 ミッションの切り札となる多種多彩な武器・アイテムを開発せよ!



グレネードを開発

▲敵にダメージを与えるものから、煙幕や電磁波を乱すチャフをまき散らすものまで、さまざまな種類がある。



性能アップもできる!?

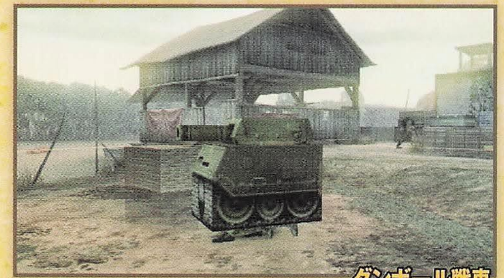
▼火力を上げれば、一撃必殺のアイテムにもできる!?

マザーベースでは、多彩な武器やアイテムの開発及び生産が可能。高性能な兵器を開発&生産できれば、ミッションクリアが楽になることは間違いないだろう。開発では、銃器などはもちろん、グレネードなどのサポート兵器、果てはダンボールに代表される隠密用のアイテムまで開発することができる。さらに、生産可能な武器をランクアップさせ、使い勝手を向上させることまで可能だ。ただし、よりよい兵器を開発するには、それなりの人材と日数が必要となる。



2人の愛の巣?

▲『MGS PW』のダンボールは、すべて2人で入れるようになっている。2人の仲もアップする?



ダンボール戦車の実力は?

▲隠密性の高いダンボールに大砲を付けた斬新な兵器。これで火力が高ければ最高だが……。

武器のランクアップも可能!

Mk.22 Mod.0ハッシュパピーの場合

RANK1



▶最初Mk.22にはサプレッサーがない。敵を眠らせることはできても、銃撃音が鳴り響いては、隠密任務に使えない。

RANK2



◀ランクアップさせるとサプレッサー付きに。ただし、サプレッサーの耐久力が低いため、すぐ壊れてしまう。

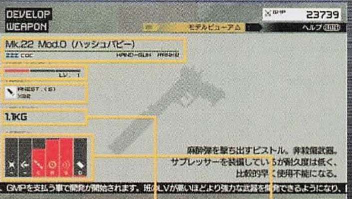
RANK3



▶ランク3まで上げれば、耐久力の高いサプレッサー付きの麻酔銃が開発可能に。隠密任務にぜひ持っていきたい銃器の1つだ。

CHECK 兵器のパラメータを徹底予想!

兵士だけではなく、兵器についてのデータが記載された画面写真も入手。そのうちの2枚を細部までチェックし、実際の兵器の特徴を予想していこう。



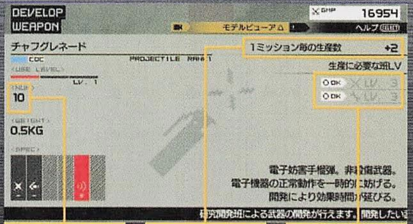
兵器の特徴
兵器名とCQCが可能か、非殺傷武器かを表示?

スキルレベル?
使用キャラが高レベルなら使いやすくなる?

残弾の数?
その銃器で発射できる弾丸の種類と、現在の残弾のようだ。

装備重量
兵器の重量を示す。重い装備ばかり持つと隠密行動に支障が?

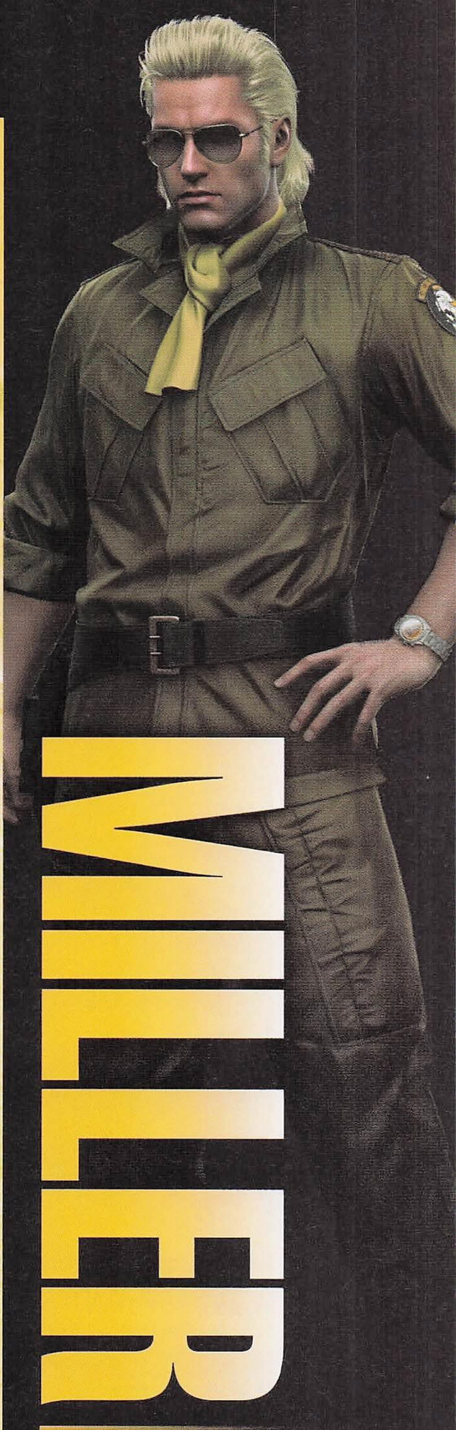
攻撃時の特性?
武器の威力や貫通力、命中精度や音の大きさなどを示していそうだ。



所持できる限界値?
「NUM」が個数を示す「NUMBER」の略なら、一度に持ち歩ける数だろう。兵器の開発番号という可能性も?

1ミッション中に生産できる数
1つのミッションに出撃している間に生産できる数のようだ。消耗品はなるべく多く生産しておきたい。

生産に必要な人員
生産に必要な人員のスキルレベルの模様。ゲーム開始時は開発向きの人材を確保が急務となりそうだ。



MILLER

ミラー/MILLER

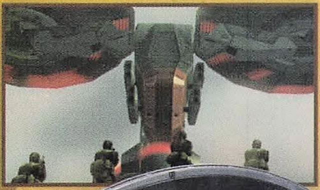
CV Tomokazu Sugita【杉田智和】

国境なき軍隊のサブリーダー

国境なき軍隊の実質的な運営を行う男性。米軍占領下の日本で、GHQの将校と日本人女性の間に生まれた。傭兵として各地を転々としたのち、コロンビアでスネークと出会う。ミラーという名とサングラスから、『MGS』などに登場したマクドネル・ミラーを思い出させるが、彼と同一人物かは不明だ。

敵 ENEMY

敵対組織が保有する AI兵器の性能を把握せよ



▶BIGBOSSを上空から見下ろすAI兵器。空中で距離感がつかみにくいが、大きさはかなりのものだ。

人工知能＝AIを搭載した巨大な無人兵器、それがAI兵器だ。無人のため、有人ではありえないような機動性を誇り、さらには強力な火器も搭載している。また、独自のVOCALOID音源を有しており、戦闘ではさまざまな言葉を発してくるようだ。



▶オリジナルのVOCALOID音源から発せられる声や歌、叫びは、さながら人間のようだ。ときにはAIとは思えないほど豊かな感情表現を披露するという。



3つのローターでバランスをとる?

円盤には、フィルターのような部分が。内部ではプロペラ状のものが回転しているのかも。

AI兵器のコア?

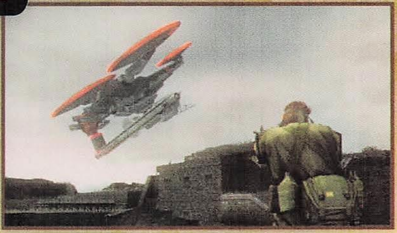
黒と赤で彩られた円柱状のパーツは、ほかのAI兵器にも存在。全体を制御するコアのようなものだろうか?

大口径の砲塔を装備

銃身の長さと口径の大きさから、このAI兵器の主砲だと思われる。実弾であれビームであれ、威力は相当なものだろう。

変幻自在の空中機動兵器 Chrysalis クリサリス

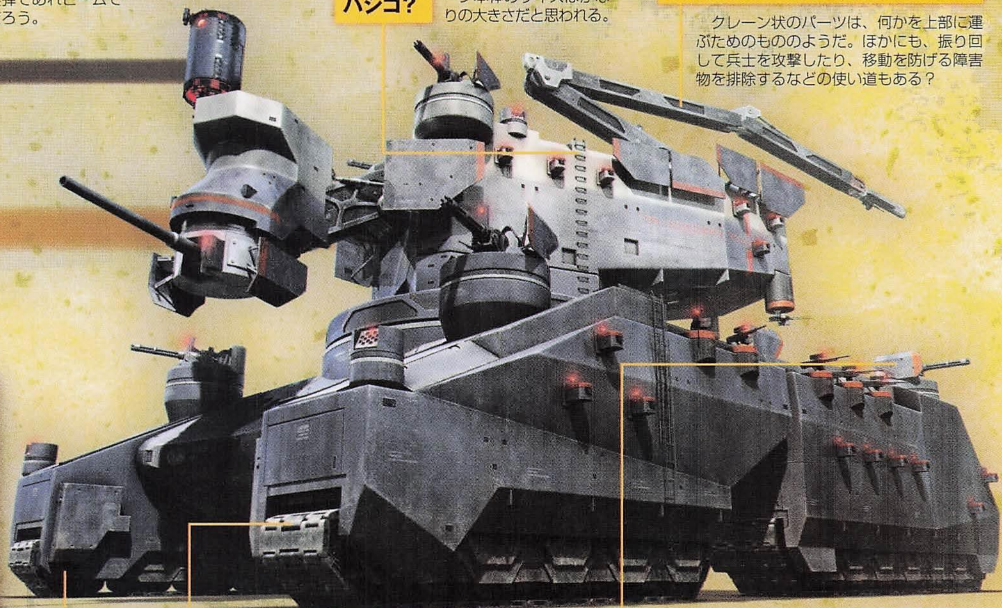
ヘリコプターのような動きで空中を縦横無尽に飛び回るAI兵器。3つある円盤状の部分は、ヘリのローターのような役割を果たしているようだ。変幻自在の動きと機動性には注意が必要だろう。



▶円盤を水平に並べて飛行する様子は、まさにヘリコプター。滞空や方向転換もお手のもの?

鉄壁の巨大移動要塞!? Cocoon コクーン

戦車タイプのAI兵器。全身に備えた砲塔と分厚そうな装甲から、高い攻撃&防御力を秘めていることが予想される。重量がありそうなぶん、機動性は低そうに思えるが、無人兵器だけに油断はできない。



搭乗用のハシゴ?

人が上るためのハシゴがこのサイズなら、コクーン本体のサイズはかなりの大きさだと思われる。

巨大なクレーンも武器に?

クレーン状のパーツは、何かを上部に運ぶためのもののようだ。ほかにも、振り回して兵士を攻撃したり、移動を妨げる障害物を排除するなどの使い道もある?

悪路をものともしない巨大なキャタピラ

巨大なボディを支えるため、キャタピラ部分も重厚な雰囲気が漂う。大抵の障害は踏み砕きそうだ。

大量の砲塔で全方囲をカバー

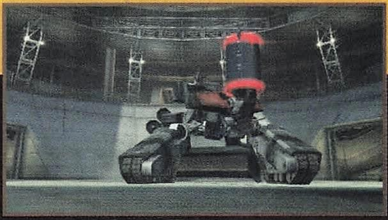
正面はもちろん、側背面にまで備えられた大量の砲塔が目を引く。これだけあれば、死角はほとんどないだろう。

CHECK AI兵器の名前が意味するものは?

ここで紹介するAI兵器の名前は、いずれも蝶や蛾などのサナギや繭を意味する英単語で、同時に幼虫から成虫に成長するまでの過渡期という意味合いも持つ。これを深読みすると、AI兵器はあくまで試作品で、さらなる完成形への踏み台とも考えられるが、真相は不明だ。また、蝶といえば、これまで発表された本作のトレーラー映像にも何度か出てきており、AI兵器との関係性が気になるところ。

※ゲーム画面は開発中のものです、製品と一部仕様の異なる場合があります。

いずれの国家に属さない“国境なき軍隊”は、世界中のあらゆる兵器と対峙する可能性を持つ。そのなかでもとくに危険なのが、以下で紹介するAI兵器だ。その性能には謎が多いが、特徴を少しでも把握しておこう。



Pupa

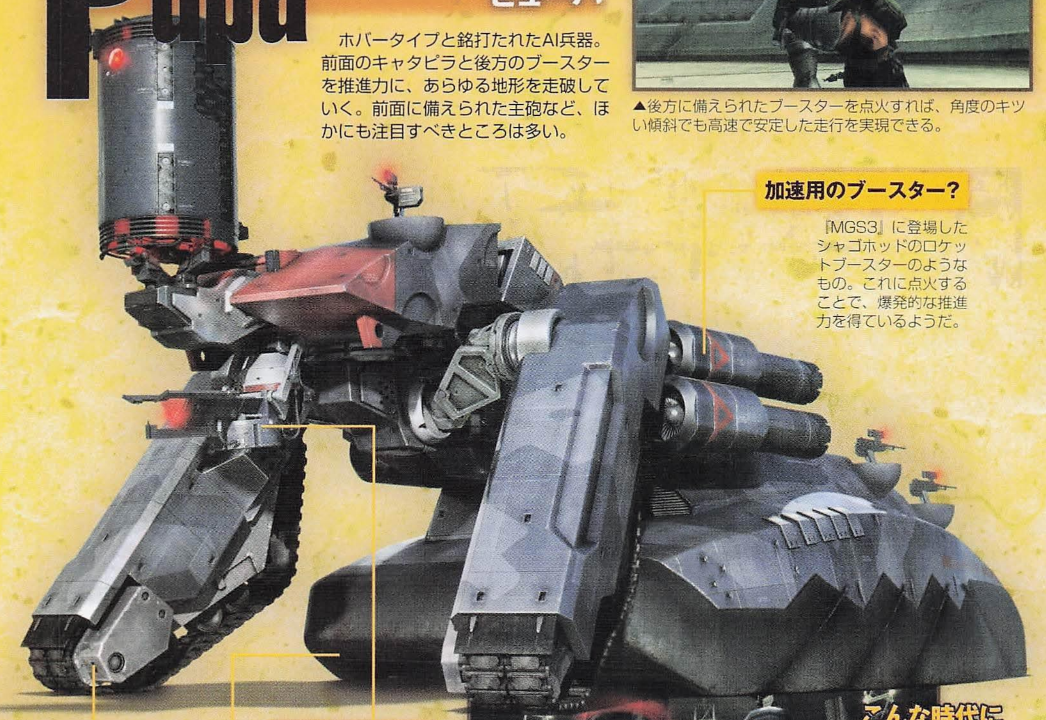
シャゴホッドの後継機?

ピューパ

ホバータイプと銘打たれたAI兵器。前面のキャタピラと後方のブースターを推進力に、あらゆる地形を走破していく。前面に備えられた主砲など、ほかにも注目すべきところは多い。



▲後方に備えられたブースターを点火すれば、角度のキツい傾斜でも高速で安定した走行を実現できる。



加速用のブースター?

『MGS3』に登場したシャゴホッドのロケットブースターのようなもの。これに点火することで、爆発的な推進力を得ているようだ。

高火力のレールガン?

前面に備えられた主砲。ここから発射されるのは実弾ではなく、レールガンのたぐいなのだろうか?

ホバー+キャタピラでどんな地形にも対応?

前面のキャタピラで移動方向を修正し、ブースターの推進力で前進。大抵の地形はこれで走破できるだろう。



◀砲身の先端が青白くスパークしているが、どんな威力を持っているのか……?

CHECK シリーズの最終兵器、メタルギアとの関係は!?

メタルギアとは、地球上のあらゆる地点からの核攻撃を可能とする、核兵器搭載二足歩行戦車のこと。これまでのシリーズにも、メタルギアかそれに類する巨大兵器が幾度となく登場している。本作のAI兵器も、その威容さと高い機動性から、メタルギアの亜流のように思えるが、核兵器を搭載しているかは今のところ不明。もし装備していれば、さらなる脅威として認識されることだろう。

メタルギアREX from『MGS』&『MGS4』

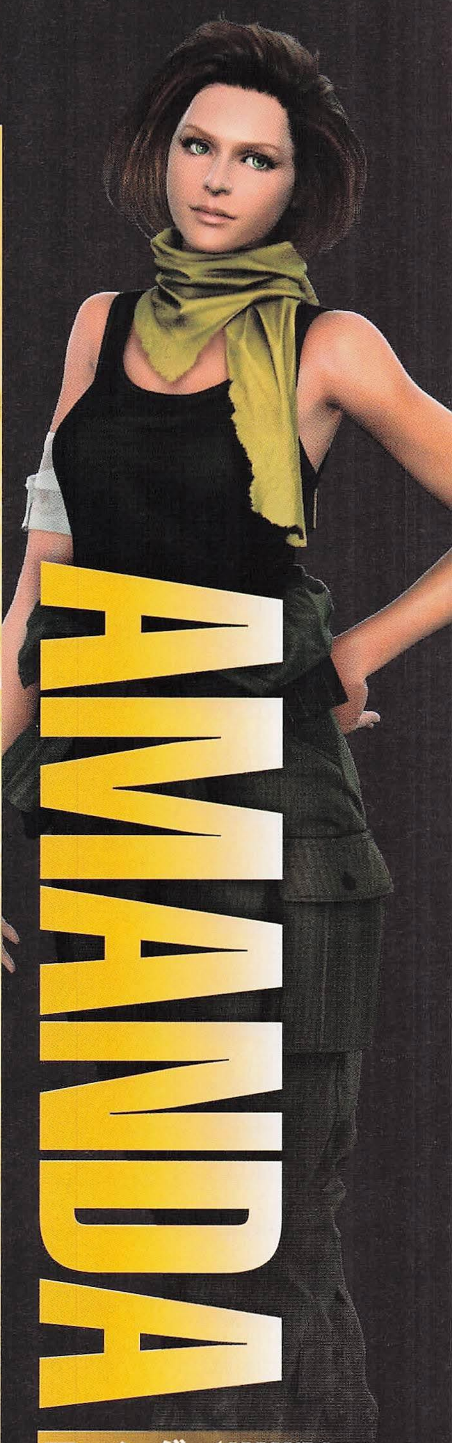


▶オタコンことハル・エメリッヒの手で完成したメタルギア。核兵器以外にもミサイルやレールガンなどの多彩な武装を備える。

シャゴホッド from『MGS3』



◀前面に備えられたドリルの回転を推進力に動く核兵器搭載型戦車。設計者はソコロフ博士。メタルギアに先んじて造られた。



AMANDA

アマンダ/AMANDA

CV Romi Park【朴 璐美】

ワイルドな女戦士

ワイルドな雰囲気が兵士としての確かな実力を感じさせる女性。黄色のスカーフや軍服というスタイルがミラーと似ていることから、国境なき軍隊の兵士と考えられる。次のページで紹介しているチコの姉とのことだが、詳細は不明。また、愛煙家のようで、イラストでは葉巻をくわえた姿が描かれている。

作戦行動 ACTION

基本アクションの熟知こそが新たな戦場を戦い抜く武器となる

シリーズのアクションを踏襲しつつ進化している本作。ここからは、そんな本作の基本アクションを、すでに公式サイトで配信されている体験版『MGS PW未完成抑止版』でチェック！　シリーズおなじみのアクションから本作ならではのものまで、国境なき軍隊の一員として不可欠なアクションを解説。

「未完成抑止版」から基本アクションをチェック！



◀体験版を未体験な人は急いでダウンロード！

『MGS PW未完成抑止版』ダウンロード方法

体験版をダウンロードするには、まず200MB以上の空きがあるMSDを用意。あとは下記の公式サイトやPlay Station Storeで体験版をダウンロードすればOK。





◀ファイル名は変更しないこと。

URL http://www.konami.jp/mgs_pw/jp/

協力プレイの手順

協力プレイを楽しむには、下記の手順を踏む必要がある。その際、ホスト側のプレイヤーは協力プレイが可能なミッションが遊べるまでゲームを進めておく必要がある。



◀ソロプレイにはない魅力がココに！

ホスト（主催者）側

①ミッションセレクト画面で協力プレイ可能なミッションを選び、「HOST」を選択
②01CH～20CHのなかから任意のチャンネルを決めたら、「通信ON」を選択して他の参加者を待つ

ゲスト（参加者）側

①ミッションセレクト画面で◻ボタンを押し、ホストと同じチャンネルにして「通信ON」を選択
②「TRIAL OPS」以外のタブを選択し、ホスト名が記載されているミッションを選択する

③装備などを決定したら「START MISSION」を選択
④全員が「START MISSION」を選んだらミッション開始

基本操作　ベーシックな2タイプに隠しタイプを加えた3つの操作方法から選択可能

基本となる操作方法は2タイプ。それぞれ攻撃方法やカメラ操作に違いがあるのが特徴だ。それぞれ触れてみて、操作しやすいタイプをチョイスしていくといいだろう。



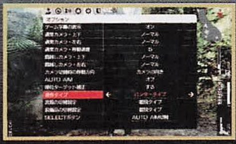
▲「シュータータイプ」は『MGS4』、「アクションタイプ」は『MGS3』や『MPO』の基本操作に似た特徴がある。



◀直感的に反応できるタイプを選べば、スムーズにプレイ可能だ。

CHECK 「OPTIONS」でいつでも変更可能！

用意された操作方法は、オプション画面からいつでも変更可能。操作しにくいと思ったらいつでも変更可能なので、1度は全操作方法を試してほしい。



◀STARTボタンからメニュー画面を開けば、いつでも操作方法を変更できる。

シュータータイプ&アクションタイプの操作方法

	入力	シュータータイプ	アクションタイプ
通常時	アナログパッド	移動	移動
	方向キー：上	状況に応じたアクション	カメラ操作
	方向キー：右	武器選択（◎、◻ボタンとの併用）	
	方向キー：左	装備品選択（◎、◻ボタンとの併用）	
	方向キー：下	しゃがみ、ホフク	
	Lボタン	武器構え	カメラリセット
	Rボタン	打撃攻撃、CQC	武器構え
	△ボタン	カメラ操作	状況に応じたアクション
	◻ボタン		打撃攻撃、CQC
	◎ボタン		武器&装備品選択（L・Rボタン、方向キーとの併用）
	⊗ボタン		しゃがみ、ホフク
	SELECTボタン	AUTO AIM切替 or CO-OPS通信（※）	AUTO AIM切替 or CO-OPS通信（※）
	STARTボタン	メニュー表示	メニュー表示
構え中	アナログパッド	移動	移動（精密射撃中は照準操作）
	方向キー：上	リロード	照準操作（精密射撃中は左右で カメラ&スコープ倍率切替、上下は未使用）
	方向キー：右	カメラ&スコープ倍率切替	
	方向キー：左		
	方向キー：下	しゃがみ	
	Lボタン	武器構え	精密射撃
	Rボタン	武器攻撃	武器構え
	△ボタン	照準操作	リロード
	◻ボタン		武器攻撃
	◎ボタン		―（未使用）
	⊗ボタン		しゃがみ
	SELECTボタン	AUTO AIM切替 or CO-OPS通信（※）	AUTO AIM切替 or CO-OPS通信（※）
	STARTボタン	メニュー表示	メニュー表示

※キーコンフィグでどちらかに設定可能

ハンタータイプ　アクションや武器攻撃に特徴を持つ隠し要素

基本操作の2タイプに加え、隠し操作タイプとして用意されているのが「ハンタータイプ」。操作方法は、カメラ操作は「アクションタイプ」に近いものの、武器の構えが固定式だったり、CQCが◎ボタンだったりと、ほかの2タイプと大きく異なる。アナログパッドが1つのPSPならではの独特な操作方法だ。



▲△ボタンを押すと、ボタンを離しても武器を構えたままで固定される。

ハンタータイプの使用方法

「ハンタータイプ」をオープンさせるには、詳細マップを表示した状態で下記のコマンドを入力。成功すればジングルが鳴り、操作方法が変化する。

【コマンド】
上上下下左右左右⊗◎

ハンタータイプの操作方法

操作方法	アクション
アナログパッド	●通常時：移動（歩く・走る）●精密射撃モード時：照準の移動
方向キー：上 方向キー：右 方向キー：左 方向キー：下	●通常時：カメラの移動 ●精密射撃モード時：左右で肩越しカメラのスイッチ+スコープの倍率変更（ズーム対応のもの） ●装備品メニュー時：右でアイテムを使用、左で捨てる
Lボタン	●武器を構えていないとき：長く押すと装備品メニューを開く ●武器を構えていないとき：短く押すと装備品の着脱、カメラのリセット ●壁張り付きかホフク状態のとき：エネミーサーチ
Rボタン	●武器を構えていないとき：長く押すと武器メニューを開く ●武器を構えていないとき：短く押すと武器の着脱 ●武器を構えているとき：押している間は精密射撃モードになる ●エネミーサーチ時：敵兵にタグをつける
△ボタン	●武器を構えていないとき：武器を構える ●武器を構えているとき：武器によって攻撃
◻ボタン	●武器を構えていないとき：CQC、格闘攻撃 ●武器を構えているとき：武器の構えを解除
◎ボタン	●通常時（アクションボタン）：ハシゴを下りる、壁などに張り付く、リロード、スネーク・イン、心臓マッサージなど
⊗ボタン	●通常時：しゃがむ、押し続けるとホフク、走りながらボタンを押すとローリング
SELECTボタン	●通常時：ポーズメニューのオプションでAUTO AIMのオン／オフ、CO-OPS通信のどちらかを選択可能
STARTボタン	●通常時：ポーズメニューを表示

先輩兵士から新米兵士に贈るちょっとイイ話



新米兵士（以下、新米）：先輩！　操作方法ってどれを選べばいいんですか!?

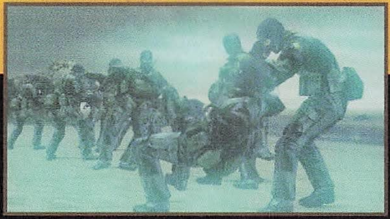
先輩兵士（以下、先輩）：自分で考えろ！　と言いたいところだが、過去どのシリーズをやっていたかで選べばいいんじゃないかな。

新米：ボク、某狩りゲーに超ハマってました！

先輩：じゃあ「ハンタータイプ」の操作方法がいいぞ……って、『MGS』シリーズもやれよ!!

※ゲーム画面は開発中のものです、製品と一部仕様の異なる場合があります。

ほかのアクションゲームとは一線を画する『MGS』シリーズのアクション。シリーズを重ねるごとに進化を続けてきたその基本を、体験版である『MGS PW未完成抑止版』をもとに解説していく。



移動 入力の大きさで走りと歩きに変化

基本移動は、どの操作方法でもアナログパッドで操作。またアナログパッドの入力の大きさで、歩きと走りに変化するのも各操作共通。当然走りのほうが素早く移動できるが、カムフラ率が下がるので兵士に発見される危険が増すという特徴がある。

しゃがみ、ホフク カムフラ率が上昇

しゃがみに対応したボタンを押せばしゃがみ、ボタンを押し続ければホフク状態へと移行する。



▶しゃがみ、ホフク状態ではカムフラ率が上昇するほか、LIFEがじょじょに回復。

打撃攻撃 殺傷能力のない攻撃手段

しゃがみ状態や走っていない状態で攻撃ボタンを押すと、打撃攻撃を繰り出すことが可能。さらにそこから3回連続で攻撃ボタンを入力することで連続攻撃が発生する。打撃攻撃に殺傷能力はないので、キル数0を目指す際に役立つアクションだ。

ローリング 移動以外の使い道も!



▲兵士にローリングを当てれば、わずかだが動きを止めることができる。

走りながら対応したボタンを押すことで発生するアクション。低い障害物や溝などを飛び越えるという使い方が基本。そのほかにも、ローリングでは移動速度が落ちないので、上り坂などで使えばスムーズな移動にも役立つ。



先輩兵士から新米兵士に贈るちょっとイイ話

新米：先輩！　基本アクションをマスターしました‼

先輩：愚か者！　基本は貴様が考えているより多彩だ‼ その1つが壁への張り付きだ。敵兵から身を隠すには欠かせないアクションだな。そして、倒れた兵士からアイテムを入手するなんてアクションもあるのだ。

新米：おぉ～。ジャンプさせて「おいおい、なんかポケットから音がするじゃね～か？」ってやつですね⁉

先輩：そうそう……ってバカ！　それはカツアゲだ‼

CQC ザ・ボスから伝授された近接格闘術が『MGS PW』でさらなる進化を遂げる!

兵士に接近することで繰り出せる近接格闘術、それがCQCだ。CQCは相手の気力にダメージを与えられる攻撃で、好評価につながるキル数0を目指すには欠かせないアクション。CQCを使うには、武器装備時に装備欄に「CQC」と表示される武器を装備しておく必要がある。



▲兵士に近づくとアイコンが表示される。このアイコンが出ているときに攻撃ボタンを押すことでCQCを仕掛けることが可能だ。

拘束系

CQCを仕掛けて、そのまま攻撃ボタンを押し続ければ兵士を拘束できる。拘束からの派生アクションも用意されており、状況に応じた攻撃が可能。



◀拘束すれば動きを封じるだけではなく、気力を減少させられる。

アナログパッドを入力 → 拘束からの投げ

拘束し続ける → 頸部圧迫

拘束からの投げ

拘束後にアナログパッドを入力することで、兵士を投げ飛ばすことができる。近くに別の兵士がいれば、投げた兵士を当てることができ、双方にダメージを与えることも可能。複数の兵士がいる場合に有効といえるだろう。



頸部圧迫

拘束後、そのまま拘束し続けることで繰り出せるアクション。頸部圧迫後も攻撃ボタンを押し続けることで、徐々に相手の気力にダメージを与え続けることができ、ダメージが一定値を越えると兵士はその場で気絶する。



直投げ系

CQCのアイコンが表示された状態で、アナログパッドを入力しつつ攻撃ボタンを押すと、その方向に兵士を投げる。拘束をショートカットして投げられるので、素早い攻撃が必要な際に役立つアクション。

▶この攻撃は気力にダメージを与える。



直投げのあと、攻撃ボタン タイミングよく

連続CQC

兵士を直投げした際、近くに別の兵士がいると再びCQCのアイコンが表示され、連続で兵士を投げることができる。敵に囲まれた際などに有効だ。



▲直投げ後、近くに兵士がいれば、写真のように再びCQCのアイコンが表示される。

壁投げ

兵士は壁に投げつけることも可能。方法もシンプルで、兵士を投げる際、アナログパッドを壁方向に入力するだけで大ダメージを与えられる。



▲壁激突時だけではなく、地面に落下した際にもダメージを与えられる強力な技だ。



CHICO

チコ／CHICO

CV Kikuko Inoue【井上喜久子】

姿は一人前の少年兵士

子ども扱いされるのが嫌いな少年兵。アマンダの弟らしいが、詳細は一切不明。ただ服装や礼儀正しく敬礼している姿から、ミラーやアマンダと同じ“国境なき軍隊”に従事していることが考えられる。これまでのシリーズ作品で、少年兵という存在がいなかっただけに、どんな活躍をするのか期待が高まるところだ。

武器攻撃 武器ごとに設定された多彩な攻撃方法を身につけろ!

さまざまな種類の武器が用意されている本作。ただ武器の数が多いだけではなく、それぞれに活用する機会が与えられており、状況に応じた武器の切り替えが任務達成のカギとなる。そんな武器の基本操作を解説していこう。

照準

多くの武器は構えたあとで、兵士のどの部位を狙うかをプレイヤーが照準を操作して決定する。またフェイズが安全なときに、兵士の背後から狙うことでホールドアップが可能。



狙う部位によっても異なる反応が!

◀ヘッドショットが基本だが、ヘルメットを付けた兵士には要注意!

肩越し射撃

銃器を構えたあと肩越しに標的を狙う標準的な狙い方。このとき、「部位ターゲット補正」をオンにしておけば、サイトの位置が兵士の特定の部位に合うので、照準を合わせやすくなる。

肩越し射撃の特徴
- ●照準を合わせて攻撃できる
- ●急所を狙える(部位ターゲット補正アリ)

AUTO AIM

AUTO AIMは兵士を自動的にロックオンしてくれる便利なシステム。SELECTボタンでAUTOAIMをオンにして特定の距離まで兵士に近づいて銃を構えれば、攻撃は確実に当たる。

AUTO AIMの特徴
- ●敵兵を自動的にロックオンできる
- ●急所は狙えない

「殺傷」と「非殺傷」

本作の攻撃には、殺傷と非殺傷の2種類がある。実弾系の武器の多くが殺傷武器で、これらの武器で兵士を倒すと「キル数」がカウントされ、評価の減点となる。



殺傷
- ■LIFEへのダメージ
- ■「キル数」にカウントされる

ダメージ表示が赤色



非殺傷
- ■気力へのダメージ
- ■「キル数」にカウントされない

ダメージ表示が青色

投てき

武器のなかには、グレネード系のように投げつけて使用するものも存在する。これらの武器は構えると、画面上に投てきの予測ラインが表示される。カメラを操作すれば投げる方向が変えられるので、的確な位置に合わせよう。

▶投てき武器の種類も複数存在する。



投てき後の軌道がわかる

▲兵士を直接狙う以外にも、壁に跳ね返らせて目的の位置に投げるなど、間接的な投てきも行える。転がる距離も考えたい。

CHECK 武器・装備品の切り替え

武器や装備品の切り替え方法には、3つのタイプが用意されている。自分が1番操作しやすいタイプや、ミッションに合ったベストなタイプを選択して戦いに挑もう。

3種類の切り替え方式

■着脱タイプ
その名のとおり、武器や装備品の選択ボタンを押すことで、現在持っている武器や装備品を着脱できるタイプの切り替え方式。

■プリビアスタイプ
装備した武器や装備品を2つ記憶させることができる。切り替えはボタンを押すだけなので、選択の時間を省けるのが最大の利点。

■3スロットタイプ
操作自体は、プリビアスタイプに似ている。ただし、こちらは記憶できる武器や装備品が3つなので複数を使い分けるときに役立つ。

「未完成抑止版」で使用可能な武器・装備品リスト

武器リスト

武器名	殺傷力	特徴
スタンロッド	×	電流で攻撃して兵士を気絶させられる近接武器
Mk.22 Mod.0(ハッシュパピー)	×	兵士を眠らすことができる麻酔銃
M1911A	○	高い攻撃力を持つハンドガン
Vz61	○	攻撃力は低めだが、ボタン押しっぱなしで連射できるサブマシンガン
M16A1	○	連射性能、照準、攻撃力ともに高い高性能銃
SVD	○	スコープで細部を狙えるスナイパーライフル
M60	○	非常に高い攻撃力を持つ機関銃
RPG7	○	連射はできないが、最高峰の攻撃力を持つロケットランチャー
グレネード	○	爆発で周囲にダメージを与える投てき武器
スタングレネード	×	閃光と音で兵士を気絶させられる投てき武器
空弾倉	×	攻撃力はないが、投てきで音をたてられる投てき武器

装備品リスト

装備品名	特徴
レーション	LIFEを半分ほど回復することができる
双眼鏡	対象を最大で500%まで拡大することができる
ラブダンボール	ダンボールの中に隠れたり、足場にすることもできる
フルトン回収システム	設置した対象の兵士を気球で空中に飛ばし、味方のヘリで回収する
ソリトンレーダー	周囲の地形や兵士の位置、視界が表示される
サラウンドインジケーター	周囲の音が波形で視覚化される
盾	前方からの攻撃を防げる

NEW SYSTEM ランクアップで武器や装備品はどう変わる?

新たに判明したマザーベースの存在。ここでは、武器や装備品を開発することができ、ランクアップを図れることも判明した。詳細は不明だが、公開された情報からその開発過程を垣間見ることができる。たとえば麻酔銃は、開発するとサプレッサーが装備されたり、その耐久度が上がるなど、より使いやすい武器へと進化。深いやり込み要素を搭載してきた本シリーズ作品だけに、開発の種類や派生などにも期待が高まるところだ。弱い武器でも、開発し続ければ、思わぬ進化を遂げるかも……!?

進化の先に何が待つ!?





▲▶武器だけではなく、装備品も開発で進化。チャフは効果時間や範囲が拡大し、ダンボールには攻撃機能も!?

スーツタイプ

『未完成抑止版』では、スネークが着用するスーツを選択できる。スーツは全部で4種類用意されており、それぞれに特徴がある。スーツによって、初期装備も異なるのでミッションに合わせたスーツ選びも重要なポイントだ。



◀それぞれに長所もあれば短所もある。以下でしっかり確認を。

BATTLE DRESS

4種類のスーツのなかでは、最も防御力が高く、携行できる武器も多いのが特徴だ。ただし、重装備なぶん移動速度が遅く設定されており、カムフラ率も低くなっている。



SNEAKING SUIT

ズバ抜けたカムフラ率の高さがこのスーツのウリ。武器の携行量は少ないが、サポートに役立つ装備品を持っているので、補佐役として重宝することは間違いない。



JUNGLE FATGUES

武器の携行量、カムフラ率、防御力など、あらゆる要素がバランスよく設定されたスーツ。そのぶん長所らしい長所はないが、どんな局面でも活躍することが可能だ。



NAKED

重火力スーツであるBATTLE DRESSと似た初期装備だが、所持できる弾数は少ない。上半身が裸なために防御力やカムフラ率は低いが、移動スピードが速いのが特徴。



先輩兵士から新米兵士に贈るちょっとイイ話



新米:先輩! どのスーツを選べばいいかわかりません!
先輩:バカモン! スーツはミッション内容に合わせて選べ!!
新米:なるほど! やはり兵士になったからには前線でバリバリ戦いたいであります。
先輩:それなら多彩な武器を装備しているBATTLE DRESSだな。RPG7も装備し、火力においては右に出るものはない。
新米:でもオールマイティって言葉にも憧れちゃいます!
先輩:だったら、バランス型のJUNGLE FATGUESだな。武器、装備品ともに多彩だから、いろいろな戦況で活躍できるポテンシャルを秘めているスーツだ。
新米:でも、隠密って言葉にもキュンってきちゃいます!
先輩:なら、その名のとおり潜むSNEAKING SUITがオススメだ。協力プレイ時のサポート役としても優秀なスーツだ。
新米:でも、男に生まれたからにはロマンも大切ですよね。
先輩:男のロマンなら、上半身裸のNAKEDで決まりだな。隠れる気はゼロだが、火力は高いし、荒々しい戦いができるかもだ。
新米:……でも正直な話、戦闘が怖いであります。
先輩:そんなチキン野郎は、下半身も裸で突撃してこい!!

※ゲーム画面は開発中のものです、製品と一部仕様の異なる場合があります。

METAL GEAR SOLID PEACE WALKER

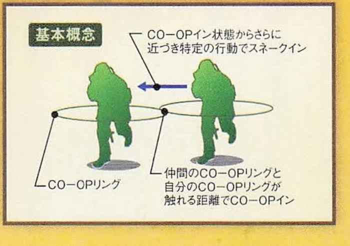
CO-OPS シングルプレイとは異なる楽しみ 協力プレイならではの魅力に迫る!

本作のミッションには、ソロプレイとなる単独潜入に加え、友達などと協力して進められる協力プレイ「CO-OPS」が用意されている。同じミッションでも、単独と協力とではまったく違った楽しみ方を味わうことが可能。ここでは、本作の大きな魅力である「CO-OPS」のシステムを解説。協力プレイならではの楽しみに迫っていこう。

仲間と力を合わせて難関ミッションを乗り越えろ!



▲『未成版抑止版』では3つのミッションで協力プレイを楽しめる。



CO-OPイン

CO-OPインは、LIFEや装備、レーダーなどを仲間と共有できる協力プレイならではのシステム。プレイヤーキャラクターの周囲に表示されるリングが触れ合うことでこの状態になる。

CO-OPインの特徴

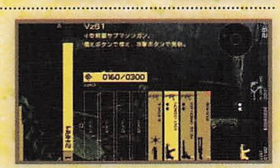
■LIFEを共有

CO-OPインすると、LIFEを仲間全員で共有することになる。CO-OPインした仲間のぶんだけLIFEゲージの最大値が増えるが、LIFEが0になると仲間全員が一斉に戦闘不能になる。



■装備を共有

CO-OPインのもう1つのメリットは、装備品を仲間同士で共有できることにある。あらかじめ異なるスーツを選択しておけば、それだけ多彩な武装で戦うことも可能になるなど、その利点は非常に大きい。



▲スタンロッドや、仲間が装備している武器は共有できない。またCO-OPアウトすると共有武器は解除される。

スネーク・フォーメーション

CO-OPインの発展系が、このスネーク・フォーメーション。これは、CO-OPイン中の仲間に近づき、アイコンの表示中にアクションボタンを押すこと（スネークイン）で行える。

スネーク・フォーメーションの特徴

■カムフラ率が上昇

このフォーメーション中は、カムフラ率が高いほうに自動的に補正される。



◀一定時間静止すればカムフラ率が20%上昇!

■移動を任せられる

フォーメーション中は、移動を相手に任せることも可能。攻撃に専念できる。



◀移動を任せられるのはスネークインした側のみ。

CHECK 協力プレイならではのアクション

単独潜入時にはない多彩なアクションが用意された協力プレイ。CO-OPインやスネーク・フォーメーション以外にも、協力プレイでしか楽しむことができないアクションが多数実装されているのが大きな魅力だ。ここでは、そんな協力プレイならではのアクションの数々を紹介していこう。



◀ミッションコンプリートに欠かせないアクションを極めろ。

CO-OPS通信

ミッション中にSELECTボタンを押すか、STARTボタンのメニューを開いて「CO-OPS通信」を選択すると、定型文を画面上に流すことができる。体験版では全部で16種類の定型文を収録。



▲厳戒態勢の戦場では、仲間とのコミュニケーションは必須!

心臓マッサージ



▶ただしマッサージ中は無防備に。

たとえ仲間が戦闘不能になっても、心臓マッサージを施すことで蘇生させられる。ボタン連打で素早い蘇生も可能だ。

エネミータグ

兵士を注視した状態で繰り出せるアクションで、兵士の頭上に赤いタグ（目印）をつけることができる。このタグは仲間も見ることができるので、自身の目印だけではなく仲間に敵の位置を知らせる際にも役立つアクションだ。起点となる兵士の注視は、壁に張り付いている状態か、ホフク時に行うことができる。



▲攻撃対象の目印にも活用可能。



▶タグは壁や障害物越しでも見ることができる。

先輩兵士から新米兵士に贈るちょっとイイ話



新米：先輩、協力プレイやりましょう。
先輩：バカモン！……あれ、いいのか。
新米：協力プレイといえばCO-OPイン。
先輩：さらに近づいてスネークインして、スネーク・フォーメーション。
新米：やっぱり仲間が一緒だと、楽しさが一段とアップしますねぇ。
先輩：作戦遂行の真の楽しみ方だな♪



HUEY

ヒューイ／HUEY

CV Hideyuki Tanaka【田中秀幸】

知的な印象を漂わす男

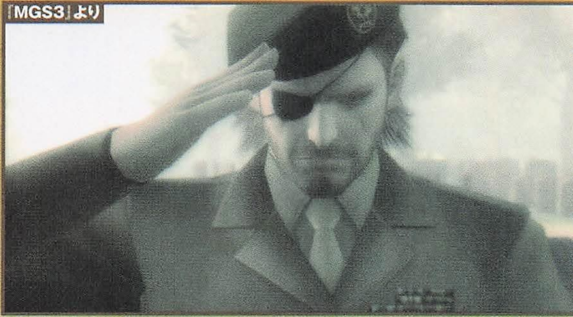
1974年という時代にはめずらしい高性能な車椅子に乗った男。容姿からすると科学者と考えられる。詳細はまだ不明だが、顔つきや演じる声優さんから考察すると、兵器開発の天才であり、ソリッド・スネークのパートナーであり、親友でもあるハル・エメリッヒ（オタコン）の血縁者とも考えられるが……。

BIGBOSS

(N A K E D S N A K E)

偉大なる

BIGBOSSの軌跡 (1964～1974)



『MGS3』より



注目 右目は作戦で失った

「スネークイーター作戦(『MGS3』)」で捕われたBIGBOSSは、拷問後にオセロットの手で右目を失明させられてしまう。その後、トレードマークとなる眼帯を身に付けるようになった。

Personal Data

■**性格**：ヴォルギン大佐の拷問に耐え抜いたりと、精神面はかなりのタフ。任務中は効率を求めて動くが、食べ物の味にこだわったり、カムフラージュで遊んでみたりと、戦う機械というわけではなく非常に人間味に溢れる。
■**好物**：基本的に何でも拾って食べるが（毒があっても食べる）、キノコ類は苦手。タバコも好んで吸う。

最強の遺伝子を持つ"メタルギアサーガ"の主役の1人

『MGS PW』の主役であるBIGBOSS。偉大な称号で呼ばれる彼は、東西冷戦や核の危機などを背景に重厚なドラマが描かれてきた"メタルギアサーガ"の主役の1人でもある。伝説の戦士と呼ばれたネイキッド・スネークがこの称号で呼ばれるようになった背景には、いくつもの事件の影があった……。そこでここからはBIGBOSSという男を深く知るため、『MGS PW』の舞台である1974年までに彼が関わってきた事件を年代別に分け、その軌跡を追っていこう。

KEY 1 遺伝子 のちにソルジャー遺伝子と呼ばれる

1964年の2つの作戦で単独潜入任務をこなし、師であったザ・ボスを超えたネイキッド・スネーク。この功績により、米国からザ・ボスを超えた証"BIGBOSS"の称号が与えられた。そんな彼の類まれなる戦闘能力は、その後遺伝子研究の進化とともに分析が進み、脚光を浴びる。そして「ソルジャー遺伝子」と呼ばれるようになったこの遺伝子は、1972年の「恐るべき子供達計画」以降、3人のスネークが受け継ぐ形となった。



『MGS』より

◀そのなかの1人であるリキッド・スネークは、その後米政府に「BIGBOSSの遺体」を要求した。

KEY 2 CQC（クローズ・クオーターズ・コンバット） ザ・ボスと共同開発した戦闘技術



▶『MGS PW』のオープニングでは、自ら部下にCQCを指導する姿も！

ザ・ボスとネイキッド・スネークが共同で開発した近接戦闘術。ナイフと拳銃を同時に構えるスタイルが基本となる。一瞬で相手を無力化できるこの技術は、やがて同じ遺伝子を持つソリッド・スネークにも継承された。

History of BIGBOSS
<BIGBOSSの歴史>

シリーズ正史とBIGBOSSの関わり

『メタルギア』シリーズの歴史は、まさにBIGBOSSの歴史といっても過言ではない。なぜならば、あらゆる作品にBIGBOSS（ネイキッド・スネーク）は何らかの形で登場し、さらには登場人物達に影響を与えてきているからだ。そこでまずBIGBOSSという男を深く知るために、彼の誕生から、物語の年代的に最もあとと なる『MGS4』までの年表を掲載。彼の生き様と、シリーズの歴史を振り返る。

19XX BIGBOSS誕生
『MGS3』の時点で成人だったことを踏まえると、BIGBOSSが誕生したのは終戦前後と考えられる。

1954 米・ビキニ環礁での水爆実験で被爆
ビキニ環礁で行われた水爆実験で、軍に所属していたスネークも被爆。その影響で生殖能力を失ってしまう。

195X ザ・ボスに弟子入りする
ザ・ボスと近接戦闘術のCQCを生み出す。なお、ザ・ボスからは「ジャック」と呼ばれていた。

1964 METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER
スネークイーター作戦 バーチャスミッション
隠密部隊FOXに所属していたネイキッド・スネークが主役の物語。最終的にはソ連に亡命した師であるザ・ボスを倒し、BIGBOSSの称号を得る。



『MGS3』より

▲ザ・ボスがBIGBOSSに残した言葉は、のちの彼の生き方を決定付けた。

1970 METAL GEAR SOLID PORTABLE OPS
サンヒエロニモ半島事件
反乱を起こしたFOXに捕われたBIGBOSSが、コロンビアの「サンヒエロニモ半島」で、ロイ・キャンベルをはじめとする多くの仲間の助けを得て戦う物語。反乱の首謀者は、FOXの新司令官となったジーン。

1971 FOXHOUND設立
FOXに対応するため、BIGBOSSは"FOXを狩るもの"という名の特殊戦闘部隊「FOXHOUND」を設立。バックにはアメリカが付いた。

METAL GEAR SOLID PEACE WALKER

MSF入隊マニュアル

称号を背負った男

“自分に忠を尽くす”生き方を伝えた伝説の英雄

ザ・ボス



【師弟を超えた2人の絆】

ザ・ボスに弟子入りし、戦闘技術を磨いたBIGBOSS。第二次大戦を生き抜き、特殊部隊の母と呼ばれた彼女からは多くのことを学んだに違いない。10年という時を一緒に過ごした2人は、師弟や戦友、そして男女の関係を超えた絆で結ばれていたようだ。それは、CQCがザ・ボスとBIGBOSSとの共同開発によるものだと伝わっていることからもうかがえる。だがその関係も、1959年にザ・ボスがBIGBOSSの前から姿を消したことで終わった。その後再会した際は、試練を与えるかのように厳しくBIGBOSSに接するザ・ボス。すでにそのとき、自らの運命を予見していたのだろうか……。

【BIGBOSSに伝えたこと】

非公式の宇宙飛行で宇宙から地球を見た彼女が悟った、世界はひとつであるという思い。しかし現実はそうではなかった。冷戦という時代はとどめなく「相対敵」を生み出し、命を捧げてまで国に尽くす軍人達をもてあそび続けた。そんな犠牲者の1人であるザ・ボスは、自分の抹殺命令を与えられたBIGBOSSに、「お互いの忠を尽くせ」と語る。彼女は自分に忠を尽くすために、そして自分のすべてを与えたBIGBOSSに、自らの命を奪ってもらうことを望んだ。その想いは、のちのBIGBOSSの思想に大きく影響を与え、その後の彼はザ・ボスとは違う形で「自分に忠を尽くす」道を歩み始める。

Personal Data

■性格：国に忠を尽くした結果、夫（ザ・ソロー）をその手で殺し、わが子まで奪われた。そのためか、戦場ではストイックで私情を挟むことはない。

BIGBOSSに影響を与え、そして与えられた人物たち

BIGBOSSの人生に影響を与えたザ・ボス。そして彼に大きく影響を受けた男、ソリッド・スネーク。そんな2人のキーパーソンを掘り下げる。

ソリッド・スネーク（オールド）



Personal Data

■性格：「不可能を可能にする男」の異名の通り、どんな逆境でもあきらめない不屈の精神を持つ。かなりのヘビースモーカーで、女性好き。

【父としてのBIGBOSS】

「恐るべき子供達計画」によって、BIGBOSSのクローンとして生まれたソリッド・スネーク。彼にとってのBIGBOSSは、遺伝子的には父とも呼べる存在だ。そしてBIGBOSSがザ・ボスを倒したのと同様、ソリッドも自らの手で父であり、師でもあるBIGBOSSを倒すという運命をなぞることになる。

【BIGBOSSから受け継いだもの】

BIGBOSSから受け継いだものは、やはりその類まれなる戦闘能力と不屈の精神。BIGBOSSと同じように、彼も拷問に耐え抜くなど非常にタフである。また、趣味趣向も似ている。ただ、性格は人間臭いBIGBOSSとは違い、アラスカに隠居したり、人と距離を置こうとしたりといった、厭世的な面がある。

BIGBOSSの遺伝子を継ぐ残り2人のスネーク



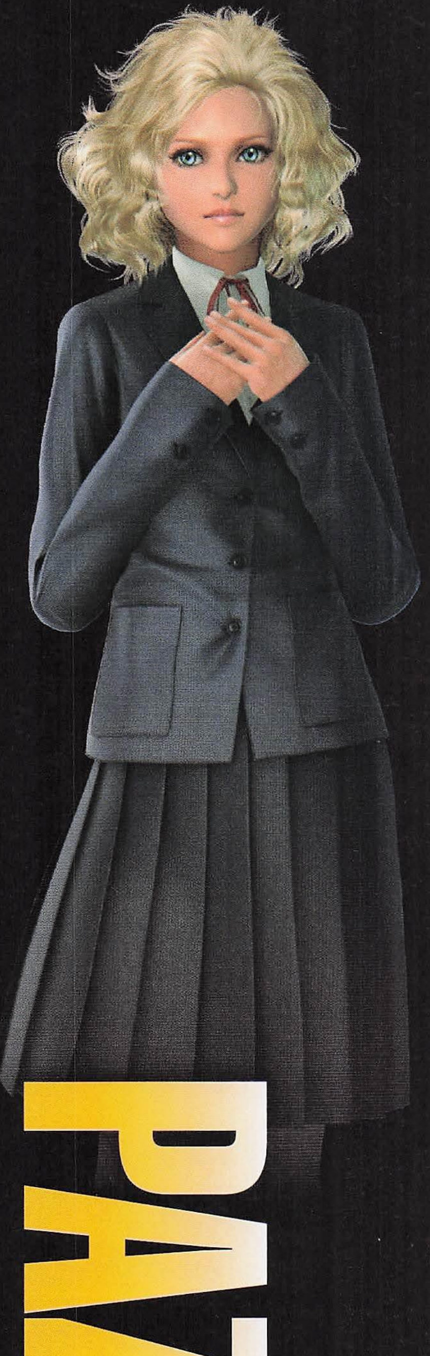
リキッド・スネーク
『MGS』



ソリダス・スネーク
『MGS2』

恐るべき子供達計画で生まれし最強の傭兵

年	作品	出来事
1972		**「恐るべき子供達計画」を実施**
1974	METAL GEAR SOLID PEACE WALKER	**国境なき軍隊がコスタリカで活動** 彼の優秀過ぎる戦闘遺伝子（ソルジャー遺伝子）を、軍事的に利用する計画がスタート。その遺伝子はのちにソリッド・スネーク、リキッド・スネーク、ソリダス・スネークの3人へ。
1995	METAL GEAR	**アウターヘブン蜂起** 最新作『MGSPW』の物語。“軍なき国家”コスタリカをめぐり、“国境なき軍隊”の戦いが描かれる。『MGS』で登場した元FOXHOUNDのサバイバル教官のマグドネル・ミラーは、この作品のミラーと同一人物なのか!?
1999	METAL GEAR 2 SOLID SNAKE	**ザンジバーランド騒乱** 南アフリカ奥地の武装要塞国家「アウターヘブン」。そこで開発中のメタルギアを破壊するため、FOXHOUNDの司令官BIGBOSSはソリッドを派遣する。だが、黒幕はBIGBOSS自身だった。
2005	METAL GEAR SOLID	**シャドー・モセス島事件** アウターヘブンから生還したBIGBOSSが、中央アジアに建設された独立武装要塞で起こした武装蜂起事件。メタルギア改Dを開発し、ソリッド・スネークに戦いを挑むも、再度敗れる。
2007 / 2009	METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBERTY	**マンハッタン沖タンカー沈没事件** **ビッグ・シェル占拠事件** リキッド・スネーク率いるFOXHOUNDが、核発射を盾にシャドー・モセス島で起こしたテロ事件。その鎮圧のために派遣されたソリッド・スネークは、自身とリキッドの運命を知る。
20XX	METAL GEAR SOLID 4 GUNS OF THE PATRIOTS	**BIGBOSSの遺体が発見される** 「タンカー沈没事件」では、リキッドの腕を移植して意識を乗っ取られたオセロットが暗躍。また「ビッグ・シェル占拠事件」では、ソリダス・スネークが反乱の中心となる。 主人公はBIGBOSSのクローンゆえに、急速に老化が進行したソリッド（オールド）・スネーク。物語では「愛国者達」の手でBIGBOSSの遺体が保存されていたことが判明するが……。



PAZ

パス／PAZ

CV Nana Mizuki【水樹奈々】

“平和”の名を持つ少女

ガルベス教授のもと、コスタリカで平和憲法を学ぶ少女。謎の武装集団に捕まっていたが、脱出に成功する。なお、“パス”という名前は、コスタリカの公用語であるスペイン語で“平和”を意味する。もしかすると、彼女の名前は後から意図的に付けられたものなのだろうか。もしそうならば、名付け親も気になるが……!?

1964

METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER

FOX所属のエージェントは2つの作戦を終え

BIGBOSSが歴史の表舞台へ出るきっかけの物語

アメリカ合衆国とソビエト連邦の二大強国による核兵器開発や宇宙開発競争が激化し、その裏で諜報員（スパイ）たちが暗躍していた時代。そんな両国間のにらみ合いが続く、東西冷戦の真っただ中の1964年が『MGS3』の舞台となる。アメリカの特殊部隊FOXのエージェントであるネイキッド・スネークは、「バーチャスミッション」と「スネークイーター作戦」の2つの作戦に参加。そして彼は、かつての師であるザ・ボスを倒し、任務を見事遂行。アメリカ大統領から"ザ・ボスを超える者"という意味である「BIGBOSS」の称号を得る。しかしその裏には、国家の思想や時代とともに変化する世界にもてあそばれた、哀しき戦士たちの物語が隠されていたのであった……。

バーチャスミッション 1964 08.24

ソ連から技術者ソコロフの奪還を目指す

ソ連で開発中の新型兵器シャゴホッドの開発に携わるソコロフを奪還するため、ネイキッド・スネークはソ連に単独潜入を果たす。無事潜入に成功し、ソコロフの身柄を確保したスネークだったが、GRUのヴォルギン大佐と、これを機にソ連への亡命を計画していたザ・ボスの前に敗北。ソコロフの奪還は失敗に終わってしまうのだった……。

ザ・ボスの亡命とヴォルギンの暴走



▶ザ・ボスのソ連への亡命は、実は偽装亡命であった。その目的は、ヴォルギンと接触し「賢者の遺産」を奪取すること。しかしヴォルギンが、ザ・ボスが持ち込んだアメリカ製のデイビー・クロケット（無反動小型核弾頭）を撃ち込み、ソコロフ設計局を破壊したことで国際問題に発展。計画は大きく狂うこととなる。

GRU 参謀本部情報総局

軍部直属の諜報機関。KGBがソコロフに開発させているシャゴホッドを奪い、権力奪取の切り札にしようとしている。



ヴォルギン CV 内海賢二

GRUの大佐。常に帯電していて、電撃を操る攻撃を得意とすることから西側ではサンダーボルトと呼ばれる。父親から継承した賢者の遺産を利用し、フルシチョフの政権を覆して権力を手に入れようと画策する。



オセロット CV 山崎たくみ

GRUの特殊部隊スペツナズのエリートである山猫部隊を率いる少佐。CIAとKGBの三重スパイとして暗躍する。

その後の彼は

リボルバー・オセロット、そしてリキッド・オセロットとして事件の裏で暗躍し、幾度となくソリッド・スネークの前に立ちふさがる。

亡命　強奪　協力　奪還



ザ・ボス CV 井上喜久子

「特殊部隊の母」と呼ばれる伝説の英雄。本作戦でソ連に偽装亡命をするが……。

特殊部隊FOX

ゼロ少佐によって提案された、特殊部隊と諜報任務を組み合わせた次世代の極秘任務部隊。一兵士が単独潜入し、複数のメンバーが遠隔地からバックアップをする。



ネイキッド・スネーク CV 大塚明夫

『MGS3』の主人公で、のちのBIGBOSS。ザ・ボスの最後の弟子で、CQCを共に開発。スネークはあらゆる戦闘・破壊・諜報技術を彼女から学んだ。

スネークを支える仲間たち



SAS（イギリス陸軍特殊部隊）在籍経験を生かしFOXを創設。その有用性を証明するため司令官としてバーチャスミッションに挑む。作戦中のコードネームはトム少佐。

ゼロ少佐 CV 銀河万丈



FOXのメディカルスタッフで、無類の映画好き。スネークに対しては、無線で医療関係のアドバイスやサポートを行う。医師時代のあだ名はヤブ医者（QUACK=やかましい）。

パラメディック CV 桑島法子

KGB 秘密設計局 OKB-754



秘密設計局OKB-754（ソコロフ設計局）の局長。専門であるロケット技術を用いてシャゴホッドを設計・開発する。

ソロコフ CV 龍田直樹

METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER



DATA

2004年12月16日にPS2で発売された。現在は￥1,800（税込）で、コナミ殿堂セレクションのベスト版が好評発売中。2枚目のDISCにはMSX2版『METAL GEAR』と『METAL GEAR2』の2タイトルを収録。なお、左のパッケージは通常版。

担当ライターと編集者が熱く語る！ 本作の思い出

担当ライターA（以下A）：初代『METAL GEAR』から『MGS2』までは、主人公はずっとソリッド・スネーク（『MGS2』は雷電も）で、物語中の時間経過も作品順に展開していたけど、『MGS3』で舞台が過去に！ しかも主人公がBIGBOSSってことで発表当時はかなり驚いたね。

担当ライターB（以下、B）：オセロットが出てくることも驚いたかな。この頃からすでにスパイなのかと（笑）。

担当編集（以下、編）：BIGBOSS（ネイキッド・スネーク）もソリッド・スネークも同じ遺伝子を持ち、同じ「スネーク」のコードネームで呼ばれますけど、人物像はかなり違うかな。

A：そうだね。ネイキッド・スネークは、ソリッド・スネークと違ってかなり人間臭い印象かなぁ。

B：フードキャプチャーして「うますぎる！」って叫んだり、無線で動植物の味についてしつこく聞いたりしていた印象が強いせいかも（笑）。

編：フードキャプチャーといえば、この『MGS3』では新システムが数多く搭載されていたね。

A：過酷なジャングルを生き抜くための「サバイバル」をテーマにした、革新的なシステムだったよね。

編：代表的なものだと、CQC、カムフラージュ、フードキャプチャー、キュアーシステムかな？

B：まずCQCは、敵兵を無力化したり、拘束したりすることに特化した近接戦闘術のことですね。拘束後、首絞めや喉切り、尋問といった各種アクションに移行できるのも特徴です。

A：敵兵を一発で気絶させられる直投げがすごく便利で、これに頼りっぱな

METAL GEAR SOLID
PEACE WALKER

“BIGBOSS”となる

スネークイーター作戦 1964 08.30

ザ・ボス抹殺の命令がスネークに下される

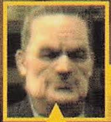
米国（ザ・ボス）が持ち込んだ核がソ連に撃ち込まれた件について潔白を証明するため、アメリカ政府はザ・ボスの抹殺を決定。スネークは再びソ連に潜入する。行く手を阻むコブラ部隊、そしてヴォルギンを撃破したスネークは、ザ・ボスとの最終決戦に挑むのだった……。

GRU 参謀本部情報総局

ソコロフとシャゴホッドの奪取に成功したヴォルギンは、政権奪取への野望を表に出していく。


ヴォルギン


シャゴホッド


グラーニン
CV 青野武

二足歩行戦車を研究していたが、シャゴホッドの登場により計画は中止。

彼の研究はのちのメタルギアへ……

グラーニンは歩兵と兵器をつなぐ歯車、つまり「金属の歯車（＝メタルギア）」となる革新的な兵器を作ろうとしていた。そんな彼の研究は、アメリカ人の友人へ。

ソコロフの救出／シャゴホッドの破壊

ザ・ボスの抹殺

協力

特殊部隊FOX

前作戦のメンバーに加え、技術系のサポートメンバーとなるシギントが新たに加入。


ネイキッド・スネーク


シギント
CV 藤原啓治

最新テクノロジーの専門家で、主に武器や装備品についてサポート。

協力

エヴァ CV 渡辺美佐



KGBのスパイとしてネイキッド・スネークに協力。作戦中、ザ・ボス自身から、彼女の目的と一連の事件の真相を聞き、スネークに伝える。なお、彼女の真の姿は中国のスパイで、賢者の遺産を狙うものの偽物をつかまされて失敗に終わる。

のちの彼女は

中国政府に追われる立場となったエヴァは、逃亡先のハノイで消息を絶ち、その後、東欧に逃れる。

『MGS4』より


▲東欧ではビッグママを名乗り、反愛国者達レジスタンス「失楽園の戦士」を率いる。

コブラ部隊

第二次世界大戦当時、ザ・ボスが優秀な戦士を集めて組織した特殊部隊。戦場で芽生える感情をコードネームに持つ。


ザ・ボス
コブラ部隊のリーダー。部隊内ではザ・ジョイ（無上の歓喜）のコードネームを持つ。


ジ・エンド
「真実の終焉」の名を持つ、100歳を超える老齢の狙撃兵士。普段は仮死状態で過ごす。


ザ・ペイン
「至高の痛み」の名を持つ蜂兵士。女王蜂の羽音で蜂を自由自在に操る能力を持つ。


ザ・フューリー
「無限の憤怒」の名を持つ火焔兵士。ロケット用の液体燃料を使った火炎放射器を使う。


ザ・フィアー
「至純の恐怖」の名を持つ蜘蛛兵士。ひじ関節が左右とも2つあり、自在に木々に登る。


ザ・ソロー
「深遠なる悲哀」の名を持つ霊媒兵士で故人。ザ・ボスとの間に子供が1人いる。

しだったなぁ（笑）。
編：カムフラージュ（偽装）は、フェイスペイントやユニフォームを変えて周囲の環境に溶け込み、敵兵の目を欺くシステムだな。
B：高いカムフラージュ率を維持することで、かなり安全に進めましたね。
A：食糧を確保するフードキャプチャーは、スネークの反応だけでも楽しかったね。あまり好みでないキノコ類とかは、まずそうに食ってたし（笑）。
編：現実の時間経過（本体時計）で、食べ物が腐っていくのもリアルだった。食べると腹下したなぁ（笑）。
B：編さん、腐った食べ物を敵兵に食べさせて遊んでましたよね……。
A：ひどい（笑）。で、キュアーシステムはスネークが負った傷を専用のアイテムを使って治すシステムだね。
編：スネークの身体をレントゲン風に



◀こんな動物をキャプチャーできることも！　無線会話も必聴です。

見られるのもおもしろかった。
C：矢創を自然治癒で治すと、矢が刺さったままの状態になりましたね……。
編：あったね。それ以外に、何か印象に残ってることってある？
A：やっぱりコブラ部隊かな。倒すと名前を叫びながら爆死するし（笑）。
B：僕はジ・エンドが衝撃でしたね。まさか寿命で死ぬなんて……。
A：正攻法で倒そうとすると、狙撃兵だけあってなかなか大変なんだよねぇ。まあ、後にも先にも、現実での時間経過が影響して寿命で倒れるボスなんて、ジ・エンドくらいだよ（笑）。



CÉCILE

セシール／CÉCILE

CV Yu Kobayashi【小林ゆう】

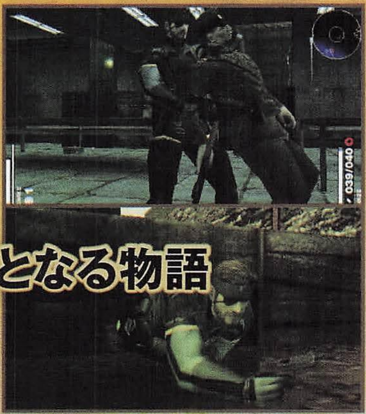
彼女の職業とは？

名前以外は謎の女性。一見国境なき軍隊側の人物にも見えるが、ミラーやアマンダのようにスカーフを身に付けていないため、どうやら違うようだ。身軽な服装からは諜報活動員的なイメージも受けるが、その正体は果たして？　なお、東京ゲームショウ2009で公開されたトレーラーでは、セクシーな姿で登場した。

1970

METAL GEAR SOLID PORTABLE OPS

BIGBOSSとなったスネークは



STORY 兵士の未来のために自らに忠を尽くす戦いが始まる…

1970年、ジーン率いる特殊部隊FOXが軍の最高機密である弾道メタルギアを盗み、コロンビア中部沿岸のサンヒエロニモ半島を占領。BIGBOSSはこのFOX部隊に、「賢者の遺産」のありかを知る者として拘束されてしまう。その拘置先でロイ・キャンベルと遭遇。2人は協力して現地で仲間を集め、FOXに対抗する部隊を結成した。そして彼らは、この事件が冷戦の継続を望むCIAの策略であること、ジーンがアメリカを壊して新たな世界「兵士たちの天国（アーミーズ・ヘブン）」を作ろうとしていること、さらに6年前の事件がある男によって仕組まれていたことを知る。

BIGBOSSのターニングポイントとなる物語

『METAL GEAR SOLID PORTABLE OPS(以下、MPO)』では、BIGBOSSと悪魔の兵器「メタルギア」との出会い。さらには、伝説の傭兵部隊「FOX HOUND」と戦士の楽園「OUTER HEAVEN」を作るきっかけの一端が語られる。なぜ英雄である彼が、のちに自ら軍隊を持つことになったのか？　その理由を知るためにも、『MPO』の物語を今一度振り返ろう。

CHECK 『MPO』から『MGS PW』にどう繋がる？

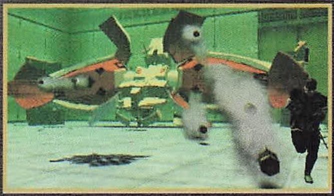
『MPO』の4年後が舞台の『MGS PW』。続編となるこの新作をプレイする前に、『MPO』の気になる要素をクローズアップ。

登場人物

事件後、BIGBOSSと深い関りを持つキャンベルとヌル（グレイ・フォックス）。この2人は何らかの形で『MGS PW』に登場しそうだが……？



◀BIGBOSSの右腕となるヌル。彼のその後が描かれることにも期待。



物語

物語のキーワードの1つともいえる「メタルギア」。AI兵器の存在は判明したが、メタルギアの登場も気になるところだ。

◀『MPO』ではメタルギアRAXAや大陸弾頭メタルギアが登場した。

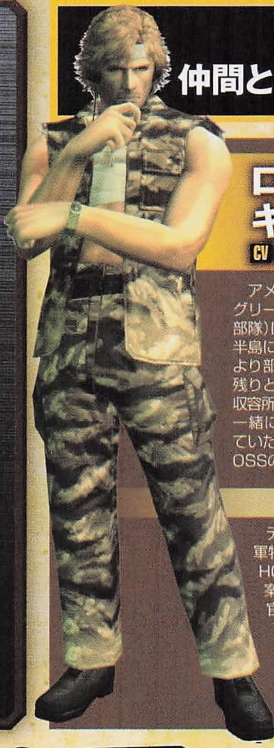
部隊編成

『MPO』ですでに自分の部隊を率いたスネーク。本作は物語が4年後なだけに、そのときの兵士達が、そのまま“国境なき軍隊”へ入隊か!?



◀兵士以外にも医者や技術者が協力した『MPO』。本作ではどうなる？

BIGBOSSの仲間となる者たち



ロイ・キャンベル

CV 古川登志夫

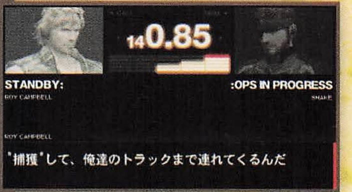
アメリカ海兵隊に所属後、グリーンベレー（米陸軍特殊部隊）に配属。サンヒエロニモ半島に派遣されたが、FOXにより部隊は壊滅。唯一の生き残りとして捕虜となる。その収容所でBIGBOSSと出会い、一緒に脱出。その後は負傷していたため参戦はせず、BIGBOSSのサポート役に徹する。

その後の彼は…

デルタフォース（米陸軍特殊部隊）を経て、FOX HOUNDに入隊。作戦立案能力を買われ副司令官となる。アウターヘブン蜂起後、司令官のBIGBOSSが失踪したため、司令官に昇格。その後軍を退役するが、物語に深く関わる。

潜入・調査排除を開始

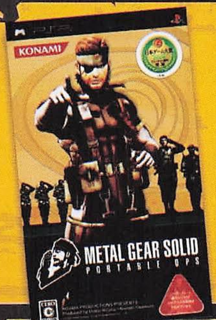
BIGBOSSの仲間となる人物達は、最初はBIGBOSSの考えに賛同していないが、説得することで力を貸してくれる。なお、FOXを“狩る”という立場を考えると、やはりこの部隊がFOX HOUNDや、国境なき軍隊の前身になると考えるのが自然だ。





▲1990年代後半が物語の舞台となる『メタルギア2 ソリッドスネーク』では、ソリッド・スネークを無線でサポートする。

METAL GEAR SOLID PORTABLE OPS



DATA

2007年9月20日にPSPで発売。現在は拡張版の『MPO+』と『MPO』がセットの『MPO+DELUXE PACK』が￥4,300で発売中。また、ダウンロード版も配信中で、『MPO』（1035MB）が￥1,500、『MPO+』（1174MB）は￥1,000となる。

担当ライターと編集者が熱く語る！　本作の思い出

担当ライターA（以下、A）：メタルギアサーガのミッシングリングともいえる、『MGS3』と『メタルギア』の間が語られるということで、発売時はかなり話題になりましたね。

担当ライターB（以下、B）：そりゃそうでしょ。だって、世界を救ったBIGBOSSという英雄が、どうしてあんなことを……っていうのが語られると思ったら絶対にプレイしますって。

担当編集（以下、編）：まぁ結局はすべてが語られてないから。そこは最新作の『MGS PW』に期待♪

A：それにしてもこの『MPO』は、趣向を凝らした斬新なシステムや、PSPの特徴を生かした遊びが多いよね。

B：敵の位置を音で視覚化する、サラウンドインジケーターというシステムが斬新だった！　これって『MGS4』の敵の気配を波形で感知するシステムの前身って感じですよね。

編：オレは仲間にできる兵士の多さが印象に残っている。各兵士にはそれぞれ特徴があって、潜入チームや諜報チーム、医療チームやアイテムを開発する技術チームなんかを編成する楽しさが斬新だったな。

A：その仲間になる兵士を収集する方法もたくさんあって魅力的だった！

B：「APスキャン」という、無線LANのアクセスポイントを利用した仲間の



◀「APスキャン機能で、大手家電店ごとに違う服装の兵士も入手できた。

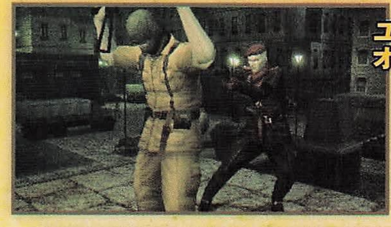
METAL GEAR SOLID PEACE WALKER

METAL GEAR SOLID
PEACE WALKER

投獄の果て、自分だけの部隊を編成

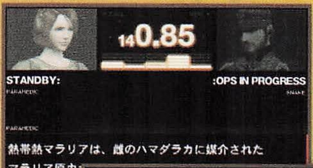
『MPO』で判明した『MGS3』のキーマン達のその後

『MPO』ではメインストーリーやサブミッションで、『MGS3』に登場したオセロットやエヴァ、パラメディクやシギントなど、キーマン達のその後を追うことができた。なかでも興味深いのが賢者の遺産を持ち去ったエヴァの足取りで、中国のスパイだったがクビになったらしい。そんな彼らの足取りも『MGS PW』ではわかるのだろうか？

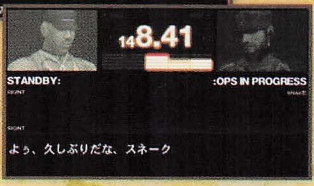


ユニークキャラにはオセロットも登場!!

◀特殊部隊スペツナズに所属する山猫部隊の隊長、オセロット。『MPO』のストーリーに直接は関わらないが、「賢者達のリストを入手する」など、暗躍していたことがサブストーリーで判明した。



◀医療面のサポートを担当したパラメディック。本作でも彼女の知識がスネークを助ける。



▶『OPS』では、シギントの本名がドナルド・アンダーソンであることが判明した。

FOX部隊

CIAが母体となる特殊部隊。BIGBOSSも所属していたが、除隊。司令官だったゼロ少佐は国家反逆罪の容疑で国防省に拘束され、ジーン少佐が司令官となる。



ジーン
CV 若本規夫

最高の司令官を作り出す「相続者計画」によって産み出されたESP能力を持つ兵士。兵士たちの心に直接語りかける圧倒的な演説力を持つ。

ヌル
CV 福山潤

超人的な身体能力を持ち、マチェット（鉈）を使った戦いを得意とする。別名フランク・イェーガー。少年の頃から戦争に参加していた彼は、1966年にBIGBOSSに保護され、厚生施設に入れられることになる。だが「賢者達」に拉致され、絶対兵士計画の人体実験の結果、記憶喪失に。その後はジーン率いるFOXに絶対兵士として参加し、BIGBOSSとの再会を果たす。

その後の彼は…

1970年、BIGBOSSに恩義を受け、彼を慕うようになる。そしてBIGBOSSがFOXHOUNDの設立時には隊員として参加し、武装要塞国家「アウターヘブン」に所属。最高の隊員を示す「FOX」のコードネームを与えられ、BIGBOSSの右腕として幾度も活躍をする。



パイソン
CV 屋良有作

スネークの古い戦友。戦場で瀕死の重傷を負うが、特殊な冷却スーツによって生き続ける。



カニンガム
CV 郷里大輔

片足が義足の捕虜尋問官。FOXでのコードネームはボア（王蛇）。CIAに強い恨みを抱く。



ウルスラ
CV 後藤沙緒里

強力なESP能力を持つFOXの女隊員。メタルギアRAXAに搭乗してスネークを追いつめる。



エルザ
CV 後藤沙緒里

FOXの医療チーフ。スネークがメタルギアを破壊する予知を見て、彼の仲間になる。

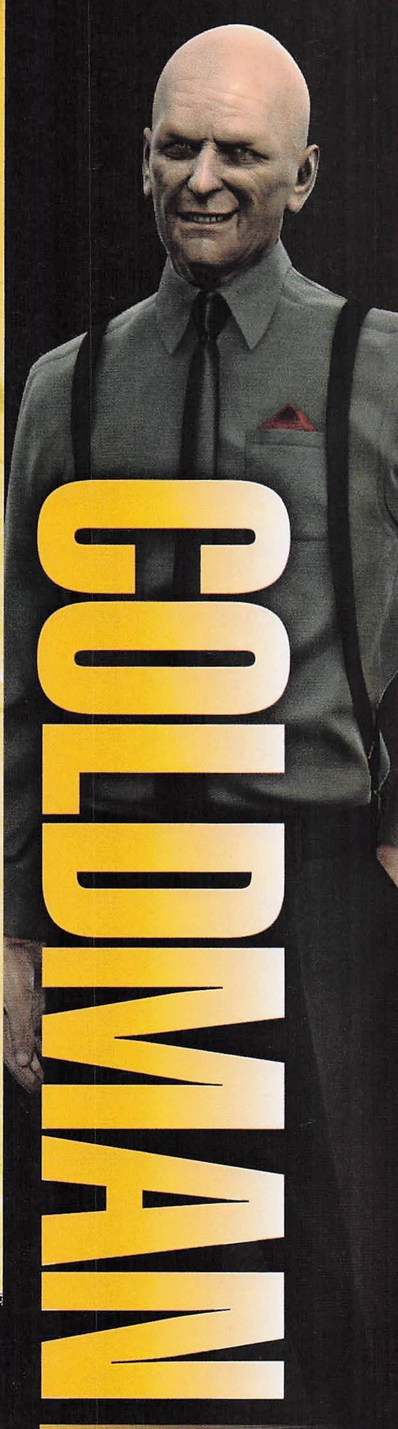


◀戦闘時はマチェットを使って銃弾を弾く。サイボーグ忍者を思わせる人間離れした動きを見せる。

収集方法が一番驚いた！
編：サーチ後、そこでアクセスするとイロイロな兵士を仲間にできるんだけど、場所によっては特殊な服装の兵士も仲間にできたしね。
A：『MGS PW』も無線LANを使って、兵士を獲得できる機能はあるのかな？
A：小島監督が以前インタビューで、『MPO』で可能だったことはほぼ踏襲しているといっていましたから、期待してもいいんじゃないですかね。
B：期待したいですねぇ。あとはどんな方法で兵士を獲得できましたっけ？
編：PSPのすれ違い通信を利用した兵士のトレード。あと、別売りのGPSレシーバーを接続すると、兵士を取得できるポイントが表示され、実際にそこに移動することで強力な兵士を取得できたりもしたよね。
A：あと、特定の条件を満たせば使えるユニークキャラも魅力的だった！
B：キミはエルザとウルスラ、どっち選んだ？　あれはけっこう究極の選択だと思うんだけど。
編：○○な設定だからね～（笑）。
A：あとユニークキャラ専用の武器もあったよね。レーザー兵器やマチェット、液体窒素グレネードもあった。
B：でもやっぱり一番熱かったのは対戦！　PSPだから手軽にできるし。
編：全国大会も大盛況だったしね。このあたりの魅力はすべて『MGS PW』でも継承されているはず！
A・B：今から待ち遠しいです!!



◀電撃PSでは、関東の都庁と県庁で入手した兵士の最強決定戦を開催。



コールドマン／COLDMAN

CV Mugihito麦人】

スネークと対峙する黒幕？

風格のある顔立ちと眼光の鋭さに加え、あからさまに何かを企んでいるような笑みが印象的な男。かなりの要注意人物と思われる。外見から予想するに、ＣＩＡの大物とも考えられるが、すべては不明だ。公開中のトレーラーからは、スキンヘッドの後頭部にピースマークを確認できるが、これに意味はあるのか!?。

1974

METAL GEAR SOLID PEACE WALKER

“OUTER HEAVEN”
アウターヘブン



STORY 中南米のコスタリカを舞台に激動のドラマが刻まれていく……

核廃絶の気運が高まり、東西冷戦の緊張が緩和されつつあった1974年。スネーク（BIGBOSS）は南米のコロンビアで“国境なき軍隊”を組織していた。そんな彼のもとに、ある雨の夜、“軍なき国家”コスタリカからガルベスとパスが訪ねてくる。冷戦時の中南米で、奇跡的に平和を保っていたコスタリカ。だが彼らの話では最近、謎の武装集団が活動を開始し、平和が揺らぎ始めているという。憲法によって常備軍を放棄していたコスタリカは、彼らに対抗できず、その排除をスネークに依頼しにきたのだ。軍なき国家のために動き出す“国境なき軍隊”。それこそが、のちに「アウターヘブン」と呼ばれる組織の前身であった……。

“軍なき国家”を守るため、“国境なき軍隊”が動き出す!

1974年、依然としてアメリカとソ連の冷戦が続く中、世界は微妙なパワーバランスで保たれていた。そんな時代背景を色濃く反映した中南米に、コスタリカという国がある。本作ではその国を舞台に、BIGBOSSが“アウターヘブン”を組織していくまでのドラマが描かれていく。軍なき国家であるコスタリカで、“国境なき軍隊”はどんな活躍を見せるのか。ここでは中心人物たちの関係に迫る。

潜入・調査・排除を開始

勢力1 国境なき軍隊



戦争請負人として活動

いかなる国家にも帰属しない軍隊。スネークとミラーが指揮をしており、依頼を受けるとコロンビアから現地へ向かう。いわゆる傭兵的な活動を行っていたと思われる。それゆえに戦争の矢面に立つ事も多いものの、今はまだアメリカのCIAとは表立った対立はないようだが……。彼らは最終的に東と西、どちら寄りの立場を貫くのか!?



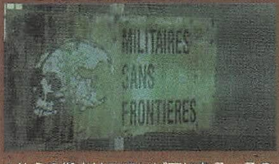
◀部隊の兵士達は、スネークからCQCを伝授されるなど、その能力は高そうだ。



スネーク/BIGBOSS



ミラー



▲彼らの拠点はコロンビアにある。その入口には“国境なき軍隊”の看板が！

謎の武装集団の排除を依頼

一度は拒否したが何らかの理由で承諾

敵対!?

勢力2 コスタリカからの来訪者

政府の代行でないガルベスの狙いとは？

コスタリカは憲法12条により、武力によって謎の武装集団を排除することができない。そして中南米は米国の裏庭であり、キューバ危機以降、東西冷戦の繊細なバランスの上で平和が成り立っている地域でもある。そのため、謎の武装集団の背後にCIAがあるという疑いがあるかぎり、米国を刺激する行為はできないようだ。そんな状況でスネークたちを訪問したガルベスは、身動きが取れないコスタリカ政府代行ではなく、平和を愛する教育者として、そしてパスのために来たと語る。もっともらしい言葉だが、真相は?



パス



ガルベス



KEY WORD

世界観に関する用語から物語に迫る

■**アウターヘブン（OUTER HEAVEN）**：戦士が唯一「生の充足」を得ることのできる争乱に満ちた世界を作り出すため、BIGBOSSが築いた武装要塞国家（傭兵派遣会社/1995年が舞台の『メタルギア』にも登場する）。

■**サンディニスタ（FSLN）**：1979年にニカラグア革命を成功に導いた反政府組織。本作ではスネークがその司令官と接触するらしい。革命軍の勢力が”国境なき軍隊”に加わってくれるのか?

■**コスタリカ**：北米と南米の中間に位置する共和国。憲法12条「常設の組織としての軍隊はこれを禁止する」を守り抜き、冷戦当時、東西冷戦のパワーバランスの鍵を握る地域といわれていた中南米で、軍隊を持たずに平和を維持した。本作では1973年頃から、国内で謎の武装集団が目撃されだす。

■**コロンビア**：南米の北西に位置する共和国。カリブ海に面した北部沿岸に『MPO』の舞台であるサンヒエロニモ半島がある。本作はコロンビアの“国境なき軍隊”の拠点から始まる。

■**国境なき軍隊（MILITAIRES SANS FRONTIERES/ミリテール・サン・フロンティエール）**：『MPO』の事件後にスネークが組織した国家に帰属しない軍隊。国家や思想などで区別することなくどんな相手とも戦う。だが戦争の犬（金のための戦争屋）とは異なり、スネークの考えのもとで運営されている。

■**私生児（bastard/バスタード）**：婚姻関係にない男女の間に生まれた子供を指す言葉。パスの出生には何か秘密がある？

サンディニスタの司令官とは?



◀『未完成抑止版』の拠点制圧ミッションは、サンディニスタの司令官と接触するのが目的。どんな人物なのだろうか？



▶コスタリカは常備軍を持たない国。

※ゲーム画面は開発中のものです、製品と一部仕様の異なる場合があります。

METAL GEAR SOLID PEACE WALKER

誕生の序曲

勢力3 謎の武装集団

いかなる目的で駐留しているのか?

1973年頃から、コスタリカ国内で確認され始めた武装集団。現在のところ、その目的や所属などの情報は、ほとんど明かされていない。だが公開中のオープニングデモなどの会話などから、彼らはCIA所属の人間である可能性が高いことがうかがえる。軍隊を持たないコスタリカが、アメリカに直々に協力を求めたのだろうか。そうなると、中南米は西側寄りとなり、また大きな火種を生むことにもなりかねないのだが……。

兵士 寄せ集めの兵士のようだが…

兵士の種類は配信中の『未完成抑止版』で、通常の兵士、ヘルメットをかぶった兵士、強化兵の3タイプを確認できる。装備が統一されていないなど、いわゆる寄せ集め的な軍隊の印象を受けるが、兵士達の指揮系統がしっかりしていることもあり、その動きには一切のムダがない。いかに訓練された国境なき軍隊といえども、まともに相手にするには分が悪そうだ。





▲規律正しく行軍するシーンや充実した装備などを見る限り、彼らは単なるテロ組織ではないようだ。

◀一般兵とは明らかに違う外見の兵士も確認。彼らの配置が必要なほど、警戒が厳重な場所もあるのだろうか？

兵器 戦車やヘリも多数所持

大型の戦車や戦闘ヘリなど、武装集団には最新鋭の装備が支給されているようだ。コスタリカを拠点にどこか別の国に攻め込むつもりか、それとも国内で武装蜂起をするつもりなのだろうか。すくなくとも、これだけの重装備である部隊には、何かしらの国家が介入していると予想するのが自然だろう。



最新装備!

◀兵士や兵器など、国内にかなりの戦力が持ち込まれた。

施設 現地の施設を制圧して利用?

コスタリカに入った武装集団は、現地の港や工場などを制圧したり、新たに建造した施設を拠点として活動中である。そのため人為的な建造物に加え、森林、川辺、街、遺跡など、さまざまな場所での戦闘が予想できる。公開画面では貨物列車の停車場も確認できるが、国外から陸路で何か運び込んでいるのだろうか？



何かを輸送?

◀兵士や兵器などの輸送に使用するのかもしれない。



▶警戒厳重な施設。立ち上がる煙は、何かを精錬しているのだろうか!?

UNIDENTIFIED 彼らはどの勢力に属するのか!?

判明している10人の中で、いまだどの勢力に属しているか不明の6人。このうち、おそらく数名はCIA、あるいは第4の勢力として考えられるサンディニスタ民族解放戦線に所属していると思われるのだが……。



コスタリカ共和国

- ●首都：サン・ホセ
- ●国土面積：51,100㎢
- ●人口：427万人（2006年時点）
- ●特産物：バナナ、コーヒー

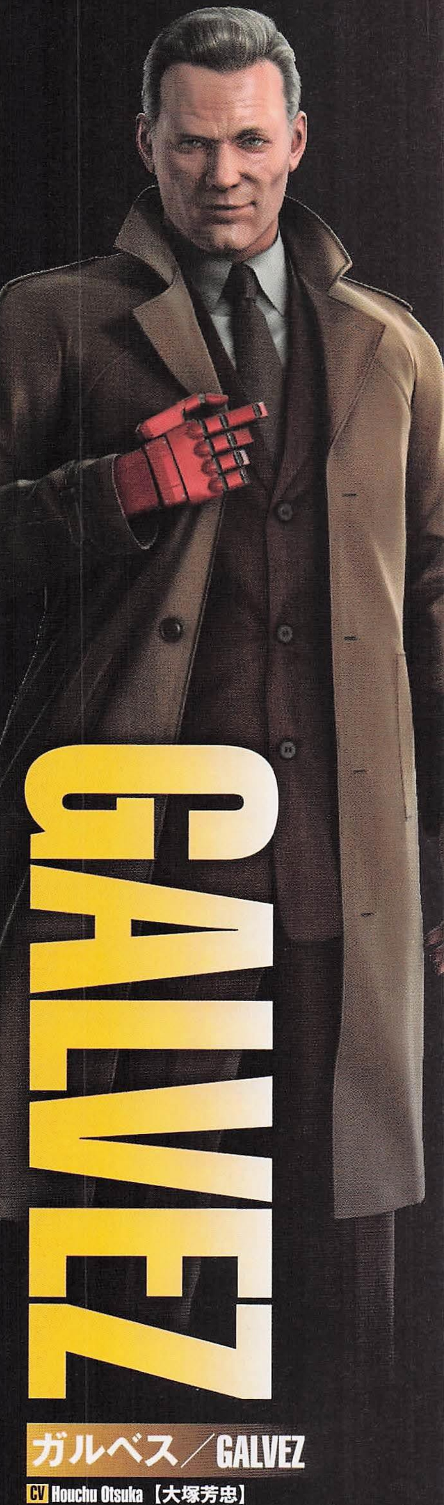


■ピースウォーカー（平和歩行計画）：東京ゲームショウ2009のトレーラーで確認できる言葉。CIA所属と思われる武装集団が遂行しようする計画の名前だろうか？

■抑止力：何かをするとリスクを伴うことを相手に知らしめ、その行為をためらわせる力。冷戦下の世界で核兵器がその役割をはたし、かりそめの平和が実現された。

■冷戦：1945年（第二次世界大戦終結）頃から、1991年（ソビエト社会主義共和国連邦が崩壊）頃まで続いた一触即発の緊迫した社会構造。核兵器という力を背景に、多くの国が米国を筆頭とする資本主義（西側）と、ソ連を筆頭とする社会主義（東側）に2分化。政治、軍事、経済、科学技術などあらゆる分野で対立した。だが直接的な武力衝突がなかったことから、直接衝突する「熱い戦争」に対し、「冷たい戦争（冷戦）」と呼ばれた。

※ゲーム画面は開発中のものです、製品と一部仕様の異なる場合があります。



GALVEZ

ガルベス／GALVEZ

CV Houchu Otsuka【大塚芳忠】

平和を望む大学教授

パスの恩師で、数十年にわたり平和を説いてきた国連平和大学の教授。パスとともにコスタリカで活動する謎の武装集団の排除を、スネークが率いる"国境なき軍隊"に依頼してくる。右手が義手であるが、失った理由は不明。彼が平和を説き続けていることにも、何かしら関係がありそうだが……!?

伝説の始まりを目撃せよ!!

METAL GEAR SOLID PEACE WALKER

魅力1 STORY ストーリー

『MGS』シリーズの長き歴史が1本の線でつながる

編集長（以下、編）：本作でいよいよ『METAL GEAR SOLID(以下、MGS)3』から『MGS PORTABLE OPS（以下、MPO)』を経て、『メタルギア』に続く『MGS』サーガが1つにつながりますな。
担当ライター(以下、ラ)：『メタルギア』でBIGBOSSが率いるFOXHOUNDは米国の所属ですが、今回はCIAと敵対する感じですよね。FOXHOUNDがどう設立されるのかも気になる！
編：あと現在は巨大ＡＩ兵器しか公開されていないけれど「核搭載二足歩行兵器（メタルギア）」の原型っぽい兵器が登場するのかも気になるね。
ラ：そっちもありますねぇ。
編：そういった濃い部分も大いに期待していますが、物語的には1本で完結している雰囲気ですので、初体験の人も十分楽しめそう。でも編集部としては、最低でも先に『MGS3』をプレイしておくことをオススメします!!



▲コロンビアにいた国境なき軍隊は、ガルベスの要請を受けて洋上のプラントに本拠地を移す。

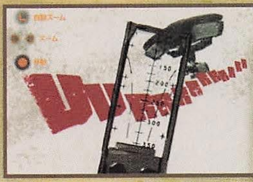


◀この活動によって、CIAに監視されていた……？

魅力2 ARTIST DEMO アーティストデモ

プレイヤーが操作できる場面も多数存在!

ラ：今回は3Dのイベントシーンと並んでアーティストデモも見どころがドッサリです！
編：絵のクオリティ、動き、効果音の面など、すべてがグレードアップしていますな。
ラ：画面をズームできる要素は『MGS バンドデシネ』や『MPO』にもありましたが、今回は絵の描き込みがものスゴイので、ズームしたときのインパクトはあのとき以上です!!
編：3DSTGみたいに操作できるシーンもあるんだよね。
ラ：自分で照準を動かして敵を攻撃できるようですよ。ちゃんと命中した場合と外した場合、2つのパターンもありますし。
編：隠しズームとかもありそう。ボーっと見るのは禁物？



▲3DSTG風に展開するデモ。戦闘結果もシナリオに反映される？



▼画面をズームすることで明らかになる新事実があるかも？

METAL GEAR SOLID®
PEACE WALKER

DATA ■PSP ■タクティカル・エスピオナージ・アクション ■3月18日発売 ■KONAMI ■¥5,229円(税込)、※1:¥26,980(税込)、※2:¥36,980(税込)

20ページ大特集の総括として本作に秘められている魅力を5つの要素に分けて総ざらい！ 編集長のおしょうと担当ライターが考察する。さらに最新情報として通信対戦やプレミアムパック、特別企画についても紹介していこう!!

編集長と担当ライターが5つの魅力をチェック!

魅力3 CO-OPS コープ

多人数での協力プレイが楽しめる!

編：すでに『未完成抑止版』で体験している人も多いと思うけれど「多人数で潜入」はやっぱり楽しいし、新しい可能性を実感できるところだね。
ラ：これまで単独潜入・単独行動が基本でしたから最初は想像できませんでしたけど、体験版をプレイして、これもイイ！　って思えました。
編：まさか心臓マッサージで倒れた仲間を救助できるとは思わなかったけどね（笑）。
ラ：アレはスゴイ発想ですよね。あと、対戦の存在が判明したのはものすごいうれしいです！
編：『MGO』の人気はいまだに高いしね。どんなルールが存在するのか今から楽しみですな。
ラ：クランなんかも作れるとウレシイですね。



◀協力プレイならではの攻略ルートも用意されている。

協力プレイだけじゃない! チーム対戦で“潜友”たちとのキズナをより強固なものに!

マルチプレイは最大4人による協力プレイだけではなく、対戦もできることが新たに判明。しかも最大3対3での対戦が可能で、『MGS PW』ならではの要素、例えば心臓マッサージやフルトン回収なども適用されるとのことだ。現在判明しているルールは3対3のチームデスマッチのみだが、ほかにも用意されているはず。『MGO』のように大会も？

チームデスマッチ



◀赤と青チームに分かれて対戦することができる！



◀頭上にタグを表示することも可能。敵味方が判別しやすい！



CO-OPインでLIFE増大

▶本編と同様、CO-OPインすることによって仲間とLIFEやアイテムの共有が可能。



心臓マッサージも可能!

▲倒れた仲間を救出できるので、最後の最後まで油断は禁物！　これまでとは異なるゲーム展開が楽しめるはずだ。

※ゲーム画面は開発中のものです、製品と一部仕様の異なる場合があります。

※1：メタルギア ソリッド ピースウォーカー プレミアムパッケージ
※2：メタルギア ソリッド ピースウォーカー コナミスタイル特別限定版

魅力4 ENEMY エネミー



◀独自に思考して敵を探知し、攻撃を仕掛けてくる。勝機はあるのだろうか？

感情を持たないAI兵器が行く手を阻む!

編：これまでの敵は超人的な能力を持っている兵士とか、感情を具現化したような兵士だったけど、今回は感情を持たないAI兵器。まさに真逆の存在となりそうだね。
ラ：東京ゲームショウ2009のトレーラーで「これからは感情なきシステムが英雄になる」というセリフが聞けますよね。なんとなく映画「ター○ネー○ー」のコンピュータを連想してしまうんですけど……。突如、暴走して人間を襲ってきたり？
編：ありえなくはないけれど、根本的な部分は人間が操っているとか、もしくは生体コンピュータとか？
ラ：おおー、1974年にですか？
編：人間のクローンができる世界なら可能じゃないのかなぁ？

魅力5 SOLDIERS ソルジャー



▼兵士は麻酔銃で眠らせるか首絞めなどで気絶をさせれば、フルトン回収システムで捕獲できる。ほかの捕獲手段にも期待したい。

▲ヘルメットでヘッドショットから身を守る兵士や、通常の兵士よりも優れた強化兵なども登場！

謎の武装集団の正体はCIAの兵士?

編：敵兵士の所属ってCIAなのかな？　なんか、多国籍軍っていう雰囲気もあるんだけどね。
ラ：米国兵だけではなく、いろいろな国籍の兵士がいそうですね。そうすればフルトンで回収したとき、多国籍の"国境なき軍隊"が作れそうです(笑)。
編：『MPO』のときは兵士以外に、科学者とか女医さんとか技術者、そして政治家なんかもいたけれど、今回もいるのかな？
ラ：洋上プラントを増築したり、武器とかを開発する要素もあるので網羅されているかと思いますが。たぶん女性兵士も！
編：これも『MPO』にあった要素なんだけど、無線ＬＡＮのアクセスポイントを探して兵士を集めるって要素があったじゃない。あれ楽しかったよね(笑)。
ラ：小島監督が以前インタビューで「過去の作品にあったものは、たいてい入っている」って言っていましたのでおそらく⁉
編：兵士集めも超～楽しみ！

そのほかまだまだ注目情報が!

魅力たっぷりの限定版やティザーサイトの情報を入手！　それぞれお見逃しなく!!

2種類のPSP本体同梱版の内容が判明

ゲームソフト単体の通常版に加え、２種類の限定版も発売決定！　まず「プレミアムパッケージ」は、右に紹介した①②③④⑤のセット。そして「コナミスタイル特別限定版」は、右で紹介した超豪華な８点すべてが付いてくる、1,974個限定の超レアモノだ。（※：コナミスタイル特別限定版では、④⑤のデザインが異なり、本革仕様になります）

コナミスタイル特別限定版とプレミアムパッケージの内容

①『MGS PW』ソフト
②PSP本体（オリジナルスカル迷彩）
③PSPクリーナー（オリジナルスカル迷彩）
④特製ポーチ（※）
⑤特製ストラップ（※）
⑥PSPスタンド
⑦ブックレット
⑧オリジナルネーム入り"ドッグタグ"



▲写真はプレミアムパッケージです。

コナミスタイル特別限定版はココが違う!

■特製ポーチ＆ストラップが本革仕様。さらに⑥⑦⑧の特典も追加される。

『MGS PW』のティザーサイトがオープン!

ゲーム関連の情報を網羅したティザーサイトがオープン。ただ、よく見ると「PEACE」が「PIECE（断片）」になっている。どうやら遊べる要素もあるらしいが……。



http://www.konami.jp/pw_game/

「コジブロ」も見逃せない!!

小島プロダクション公式ウェブログ「コジブロ」で最新情報が加速中。いよいよ発売日まで2カ月を切り、完成は目前。こんな時期は思わぬ情報がアップされることも⁉



http://ameblo.jp/kp-blogcast/

編集長・おしょうが『MGS PW』を持って全国あんぎゃー!(平和の使者?)

いよいよ発売2カ月前に迫った『MGS PW』をプッシュすべく、電撃ゲームス編集長・おしょうが、文字どおり和尚となって小島プロダクション広報・大石氏とともに全国を巡礼（？）する特別企画が始動！　アナタの街のゲームショップにおじゃまして『未完成抑止版』を使用したタイムアタック大会を実施します。第1回は1月30日（土）、福岡県福岡市で開催予定。優勝チームには『MGS PW』オリジナルTシャツがプレゼントされるほか、参加賞も用意しているので、ぜひ『未完成抑止版』をダウンロード済みのPSPを持って来場を！　また、電撃PlayStationでも別途ゲーム大会を実施予定。いずれも、詳細については『MGS PW』公式サイト（※1）や電撃オンライン、電撃ゲームスブログをチェック!!



▲『MGSPW』の魅力を伝える伝道師（？）となった2人が全国巡礼！　1人でも参加可能なので、近郊に住む方は気軽に参戦してください。

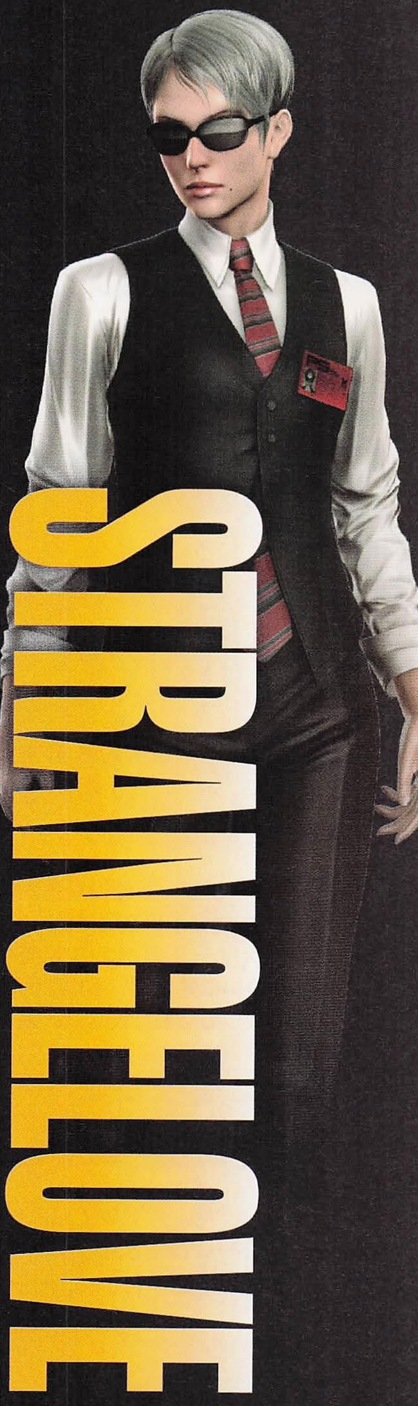
電撃PlayStationでも!



◀電撃PSの企画では、なんとパス（小島プロダクション広報・山本さん）とプレイできる予定！

【※1】http://www.konami.jp/mgs_pw/

METAL GEAR SOLID PEACE WALKER



ストレンジラブ／STRANGELOVE

CV Yumi Kikuchi【菊地由美】

「奇妙な愛」が意味するものとは?

コードネームと思われる名前でしか公開されていない謎の女性。ショートカット、サングラス、Yシャツにネクタイというスレンダーな姿は、まさに"男装の麗人"。美しさよりも、カッコよさやりりしさを感じさせる容姿をしている。胸元のパスカードからCIAの関係者と考えられるが、真相は不明。

Disney SQUARE ENIX

KINGDOM HEARTS Birth by Sleep

キングダム ハーツ バース バイ スリープ

巻頭特集
CLITICAL
MANUAL



キーブレードの物語が今、始まる。

3人のキーブレード使いを主人公に、新たな物語が幕を開ける――。『KH』シリーズの始まりを描く作品がついに発売！　本作を心ゆくまで楽しむために役立つ、数々の攻略情報を見逃すな!!

発売を迎えたシリーズ最新作をトコトンやり込むための20P巻頭攻略特集!!



『KH』よりも過去の物語を描いた本作は、ボリューム満点の内容を誇る。そこで本作をやり込むために、バトル、通信要素、シリーズなどの5つのカテゴリーごとに攻略情報をお届け！　コマンドチャージやアビリティの発生パターンのリストなど、プレイに必ず役立つ情報が満載だ!!

キングダム ハーツ バース バイ スリープ

発売中（1月9日発売）		¥6,090(税込)／KINGDOM HEARTS EDITION:¥22,000(税込)	
PSP	ジャンル	RPG	冒険
	メーカー	スクウェア・エニックス	ACT
	備　考	プレイ人数:1～6人	育成

CONTENTS



『KHBbS』をやり込む!! ①

バトルシステム分析

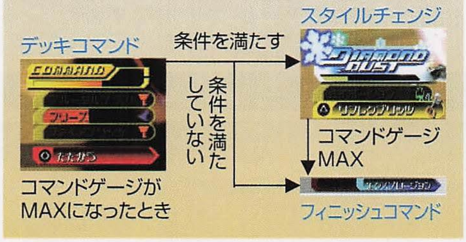
多彩なアクションにより、爽快かつ奥深いバトルが楽しめる本作。ここではバトルにかかわる多数の要素を解説していく。

まずは攻撃にかかわる4種類の要素を確認!

本作のバトルシステムは、シリーズの基本システムをベースに「デッキコマンド」や「シュートロック」など、多数の新要素を導入。攻撃にかかわる要素は主に右の4種類で、これらを状況によって使い分けて、戦っていくことになる。まずはこの4種類の攻撃方法の特徴を理解し、どのような状況で使っていくのがよいのかなどを確認していこう。

POINT コマンドゲージについて

敵を攻撃すると、画面左下にあるコマンド欄上部のコマンドゲージが増加。このゲージが最大まで溜まると、ベースコマンドやコマンドスタイルが変化する。



1 攻撃の基本となるコマンド ベースコマンド



◎ボタンで繰り出す基本的な攻撃で、3連続でボタンを押すとコンボ攻撃が仕掛けられる。条件を満たすと「たたかう」からコマンドが変化。

CHECK! **コマンドゲージを溜めるとフィニッシュ発動**
コマンドゲージを上限まで溜めると、「たたかう」がフィニッシュ技になり、◎ボタンで発動できる。

2 技や魔法を使うコマンド デッキコマンド



「ストライクレイド」や「ファイア」などの技や魔法は、デッキコマンドに組み込んで使用。✚キーの上下で選択し、△ボタンで実行する。

CHECK! **コマンドの再使用にはチャージ時間が必要**
一度使用したコマンドはチャージ状態になり、一定の時間が過ぎるまで再使用できない。

3 フォーカスゲージ使用で一斉射撃! シュートロック



L+Rボタンの長押しでロックオンしたあとに◎ボタンを押せば、フォーカスゲージを消費して複数の敵を一度に攻撃することができる。

CHECK! **MAXロックオンで追加攻撃が発動**
レベルが上がったコマンドは、MAX数までロックオンして技を発動すれば、追加攻撃の入力が発生。

4 仲間の力をその身に宿す ディメンションリンク



白雪姫やマレフィセントなど、旅で出会ったキャラの力を借りて戦える。D-LINKゲージが最大時に発動可能で、専用のデッキコマンドに変化。

CHECK! **シンボル獲得で技がパワーアップ!!**
D-LINK発動中に敵を倒すと特殊なシンボルを入手でき、能力がアップ。シンボルは最大2個獲得。

BasicAction 基本アクション解説

プレイ中、最も多く使うであろう「たたかう」や「ジャンプ」などの基本アクション。普段よく使用する基本アクションの特徴をしっかり理解しておくことで、より効率的に冒険を進めていくことができるはずだ。



▲デッキコマンドなどの新要素に目がいきがちだが、一度基本に立ち返って、基本アクションの特徴をあらためてチェック。

たたかう 操作 ◎ボタン

ベースコマンドの「たたかう」はアビリティなしで3回まで連続攻撃可能。3発目は威力の高い攻撃が発生する。



◀連続攻撃の最後は、威力が高い代わりにスキが大きい。このときに反撃を受けやすいので注意。



▶状況によっては途中でデッキコマンドにつなぐか、ガードするのもあり。

ジャンプ 操作 ⊗ボタン

段差に上るときや、空中にいる敵を攻撃するときに使うジャンプ。⊗ボタンを押す長さによって跳ぶ高さを調節できる。冒険の途中で入手できる「ハイジャンプ」をセットしてレベルを上げていけば、より高くジャンプできるように! 序盤の高い段差などは、あとで戻って調べよう。



▲ジャンプ中の「たたかう」は追尾性能が高く、ターゲットを自動で追いかけて攻撃する。空中の敵を相手にするときに便利だ。

ガード 操作 □ボタン

主人公によって性能が違うガードだが、基本的には一定時間前方からの攻撃を防御できる。ただしガードできない攻撃もあるので注意。さらにカウンター系のデッキコマンドをセットすると、ガード成功時に反撃技を繰り出せる。うまく使えば敵の攻撃をいっさい受けずに戦うことも!



◀ボスキャラの攻撃は範囲が広く、かわせない技も多い。ガードで対処しよう。

回避アクション 操作 アナログパッド+□ボタン

(ドッジロールなど)

アナログパッドで移動方向を入力しながら□ボタンを押すと、主人公ごとに特有の回避アクションを行える。アクション中は敵からの攻撃を受け付けなくなる無敵時間があるので、状況に応じてうまく活用していこう。

検証 通常移動と回避アクション連続移動では移動速度に差が出るか?

素早い回避行動と通常移動とでは、どれぐらい移動速度が変わるかを、ミラージュアリーナのロビーを往復して検証。各主人公ともに回避アクションのレベルは4だ。

	通常移動	回避移動
テラ(スライド)	約6.5秒	約3秒
ヴェントゥス(ドッジロール)	約6.5秒	約4.5秒
アクア(ホイールロール)	約6.5秒	約4.5秒

結果
通常よりも回避アクションが速い

ロックオン 操作 L+Rボタン

敵にロックオンマーカーが表示されている状態でL+Rボタンを押すと、特定の敵をロックオンした状態になる。ほかの敵をロックオンしたい場合は、この状態でLかRボタンを押すと、対象の切り替えが可能。ちなみに操作は、コンフィグでRボタン1つ押しに変更することもできる。



◀先に倒したい敵をロックオンしておけば、優先的に攻撃することができる。

DeckCommand デッキコマンド解説

技や魔法を事前にセットしておき、△ボタンで使用するデッキコマンド。ここではデッキコマンドの特徴を解説していく。また、ストーリー中盤までに取得可能なデッキコマンドやコマンドチャージなどのリストも掲載する。



デッキコマンドは多彩！

▶広範囲への攻撃や回復魔法など、使えるデッキコマンドは多種多様だ。

POINT シュートロックを使いこなそう!

デッキコマンドの1つとしてセットして使用するシュートロック。多数の敵を一度に攻撃でき、なかでもボス戦などでは非常に有効な攻撃手段だ。発動後は無敵になるが、ロックオン中は無防備なので、敵との距離を十分にとって、安全な場所からロックオンを行おう。

特徴
- ●遠距離から攻撃可能
- ●MAXまでロックオンすると追加攻撃を繰り出せる



▲フォーカスゲージの残量に応じてロックオン時間が変化する。追加攻撃が発生するMAXまで狙いたい。

特徴1 デッキコマンドはレベルが上がる!

デッキにセットしたデッキコマンドは敵を倒して得られるCP（コマンドポイント）をためることでレベルが上がる。これによってデッキコマンドの威力やヒット数などがアップしたり、後述するコマンドチャージの条件を満たすことができる。デッキコマンドによって最大レベルは異なるが、最大までレベルを上げると付属のアビリティがオートセットされるメリットも。

コマンドはレベルを上げることでパワーアップし、コマンドチャージが可能に

特徴2 コマンドチャージでコマンドを合成

デッキコマンドのレベルが一定以上になると2つのコマンドを合成するコマンドチャージが可能になる。合成に使用したデッキコマンドはなくなるが、新たなコマンドを作成することができる。合成するデッキコマンドの組み合わせによって、完成するデッキコマンドは決まっているほか、一度作ったコマンドは基本的にショップに並び、いつでも購入することが可能だ。

レベルを上げたコマンド同士を組み合わせてまったく新しいコマンドを作成可能

特徴3 サポートアビリティを有効活用!

コマンドチャージで合成する2つのデッキコマンドを選んだときに、ITEMの欄に合成アイテムを追加すると、完成するデッキコマンドにアビリティを付加することができる。このアビリティはキャラを強化するもので、アビリティがついたコマンドをデッキにセットすると効果を発揮。さらにコマンドのレベルを最大まで上げると、デッキにセットしなくても効果を得られる。

サポートアビリティ付きのデッキコマンドは最高レベルまで育ててオートセットできるように

主にストーリー中盤までに取得可能なデッキコマンドリスト

カテゴリ／デッキコマンド名		性能
アタック	ウィッシュブレード	1回のジャンプ攻撃で敵に3回ダメージを与える
	エリアルスラム	敵を上空へ打ち上げて、最後は地面に向けて叩き落す
	エリアルブレイク	ジャンプ攻撃を放つ
	コンフュストライク	回転攻撃を放ち、一部の敵をコンフュ状態にする
	サンダーブリッツ	電気におおわれた状態で突進攻撃を繰り出し、敵をスタン状態にする
	スタンブレード	ジャンプ攻撃を放ち、一部の敵をスタン状態にする
	ストライクレイド	キーブレードを敵に向けて投げ、一部の敵をスタン状態にする
	スライドダッシュ	遠い敵にも届く突進攻撃を繰り出す
	スロットブレード	△ボタンをタイミングよく押すと3回ジャンプ攻撃を放ち、マークがそろうとプライズを入手
	ダークヘイズ	闇におおわれた状態で突進攻撃を繰り出し、一定確率で敵をデス状態にする
	トルネドストライク	△ボタンをタイミングよく押すと近くにいるエネミーを竜巻の力で数回打ち上げ、一定確率で敵を気絶状態にする
	トレジャーレイド	キーブレードを敵に向かって投げる、一部の敵はプライズボックスを落とす
	バインドストライク	回転攻撃を放ち、一部の敵をバインド状態にする
	ファイアストライク	炎におおわれたキーブレードで回転攻撃を放つ
	ファイアダッシュ	全身が炎におおわれた状態で突進攻撃を繰り出す
	ファイアブリッツ	自分の周りに炎が回転しながら突進攻撃を繰り出す
	ファイナルブレイク	△ボタンをタイミングよく押すと、連続でジャンプ攻撃を放つ
	フリーズレイド	冷気におおわれたキーブレードを敵に投げ、敵をフリーズ状態にする
	ブリザドブレード	冷気におおわれた状態でジャンプ攻撃を放つ
	ブルータルブラスト	敵を打ち上げたあと、回転攻撃を繰り出して敵を吹き飛ばす
	ポイズンブレード	ジャンプ攻撃を放ち、一部の敵をポイズン状態にする
	マグネクラッシュ	敵1体を浮かせながら引き寄せ、ほかの敵にぶつけて攻撃する
	リフレクブリッツ	リフレクで身を守りながら突進攻撃を繰り出す
魔法	エアロ	風の力で周りの敵を浮かせて吹き飛ばし、一部の敵をスタン状態にする
	エアロラ	風の力で周りの敵を浮かせて吹き飛ばし、一部の敵をスタン状態にする
	エアロガ	風の力で周りの敵を浮かせて吹き飛ばし、一部の敵をスタン状態にする
	エスナ	ステータス異常を回復する
	エナジーマグネ	磁力で敵のHPプライズを引き寄せる
	クラッカーファイガ	敵に向かって飛ぶ炎を放つ、敵に当たると爆発して周りの敵も巻き込む
	ケアル	HPを少し回復する
	ケアルラ	HPを多く回復する
	ケアルガ	HPをより多く回復する
	コンフュ	周りにいる敵がほかの敵を攻撃するコンフュ状態にする
	サンダー	周りの敵に雷を落とす、雷が当たった敵からほかの敵に電気が飛ぶ
	サンダラ	周りの敵に雷を落とす、雷が当たった敵からほかの敵に電気が飛ぶ
	サンダガ	周りの敵に雷を落とす、雷が当たった敵からほかの敵に電気が飛ぶ
	サンダガショット	敵の方向へ一直線に飛ぶ雷を放ち、雷が当たった敵からほかの敵に電気が飛ぶ
	ストップ	周りの敵を時間が止まって動けないストップ状態にする
	ストプラ	周りの敵を時間が止まって動けないストップ状態にする
	ストプガ	周りの敵を時間が止まって動けないストップ状態にする
	スナイプバーニング	ロックオンしている敵をダメージを与え続けるバーン状態にする
	スリプル	周りの敵を眠らせる
	スロウ	ロックオンしている敵とその周りの敵を動きが遅くなるスロウ状態にする
	ゼログラビデ	無重力の空間を作り、周りの敵を浮かせる。浮いている敵を攻撃するとコンフュ状態になる
	ゼログラビラ	無重力の空間を作り、周りの敵を浮かせる。浮いている敵を攻撃するとコンフュ状態になる
	ゼログラビガ	無重力の空間を作り、周りの敵を浮かせる。浮いている敵を攻撃するとコンフュ状態になる
	デトネシールド	一列に魔法のトラップを設置し、トラップに接触した敵はスタン状態になる
	デトネスクウェア	周りに魔法のトラップを設置し、トラップに接触した敵はスタン状態になる
	トリプルファイガ	敵に向かって飛ぶ炎を3回連続で放つ
	トリプルブリザガ	敵に向かって飛ぶ氷を3回連続で放つ
	バインド	ロックオンしている敵とその周りの敵を移動できないバインド状態にする
	バレッジファイア	敵に向かってゆっくり飛ぶ炎を放つ。同じ敵に複数回ダメージを与えられる
	ファイア	敵に向かって飛ぶ炎を放つ

カテゴリ／デッキコマンド名		性能
魔法	ファイラ	敵に向かって飛ぶ炎を放つ
	ファイガ	敵に向かって飛ぶ炎を放つ
	ブラックアウト	周りの敵を自分の方向に攻撃できない暗闇状態にする
	ブリザド	敵の方向へ一直線に氷を飛ばし、突き抜けた氷は場合によって数回ダメージを与える
	ブリザラ	敵の方向へ一直線に氷を飛ばし、突き抜けた氷は場合によって数回ダメージを与える
	ブリザガ	敵の方向へ一直線に氷を飛ばし、突き抜けた氷は場合によって数回ダメージを与える
	ポイズン	周りの敵をダメージを与え続けるポイズン状態にする
	マグネ	磁力で敵を引き寄せ、ダメージを与え続ける
	マグネラ	磁力で敵を引き寄せ、ダメージを与え続ける
	マグネガ	磁力で敵を引き寄せ、ダメージを与え続ける
	マニーマグネ	磁力で敵のマニーを引き寄せる
	ミニマム	敵を一定時間小さくして、踏むことでダメージを与える
	Dリンクマグネ	磁力で敵のD-LINKプライズを引き寄せる
アイテム	エーテル	フォーカスゲージを多く回復する。使うとなくなる。最大セット数4
	オールキュア	ステータス異常を回復する。使うとなくなる。最大セット数3
	ハイポーション	HPを多く回復する。使うとなくなる。最大セット数4
	バルーンレター	D-LINKゲージを完全に回復する。使うとなくなる。最大セット数3
	ポーション	HPを少し回復する。使うとなくなる。最大セット数5
移動	エアスライド	空中で□ボタンを押すと、空中を高速移動する
	コンボスライド	コンボ中に□ボタンを押すと、敵に素早く接近する
	ジャンプ	×ボタンでジャンプする
	スライド	アナログパッドを入れながら□ボタンで高速移動し、敵の攻撃を回避する
	スライドターン	ロックオンしている敵が攻撃した瞬間に□ボタンを押すと敵の背後へ移動する
	ドッジロール	アナログパッドを入れながら□ボタンで素早く転がり、敵の攻撃を回避する
	ハイジャンプ	×ボタンでジャンプより高くジャンプする
	ホイールロール	アナログパッドを入れながら□ボタンで素早く転がり、敵の攻撃を回避する
ガード	コンフェバリア	□ボタンで全方向からの攻撃をガードし、成功すると敵をコンフェ状態にする
	ストップバリア	□ボタンで全方向からの攻撃をガードし、成功すると敵をストップ状態にする
	スタンガード	□ボタンで前方からの攻撃をガードし、成功すると敵をスタンさせる
	チャージガード	□ボタンで前方からの攻撃をガードし、成功するとフォーカスゲージが回復する
	ポイズンガード	□ボタンで前方からの攻撃をガードし、成功すると敵をポイズン状態にする
	リフレク	□ボタンで全方向からの攻撃をガードする
	リフレクトガード	□ボタンで前方からの攻撃をガードする
	レストアガード	□ボタンで前方からの攻撃をガードし、成功するとHPゲージが回復する
	レストアバリア	□ボタンで全方向からの攻撃をガードし、成功するとHPゲージが回復する
カウンター	ターンスラッシュ	スライドターンに成功したあと、背後からジャンプ攻撃をする
	バリアクラッカー	リフレクに成功した直後に○ボタンを押すと、バリアを飛ばして周りの敵を吹き飛ばす
	リベンジスタンプ	ガードに成功した直後に○ボタンを押すと、地面を叩き、衝撃で敵を攻撃する
	リベンジファング	大きなダメージを受け、吹っ飛ばされているときに□ボタンを押すと反撃する
	リベンジブリッツ	大きなダメージを受け吹っ飛ばされているときに□ボタンを押すと反撃する
	リベンジラッシュ	ガードに成功した直後に○ボタンを押すと、素早い連続攻撃を放つ
	リベンジレイド	大きなダメージを受け吹っ飛ばされているときに□ボタンを押すと反撃する
シュートロック	アブソリュートゼロ	すさまじいスピードで敵に向かって突進攻撃を繰り出す
	サンダーストーム	1つの弾の威力が高い電気の弾を一斉に発射する
	ソニックシャドウ	影となり敵に向かって突進攻撃を繰り返し、当たった敵を暗闇状態にする
	バイオバラージュ	敵をポイズン状態にする弾を一斉に発射する
	バブルブラスト	シャボン玉を発射する
	フォトンチャージ	光の力で敵に向かって突進攻撃を繰り出す
	ブラックボレー	ロックオン数が多い闇の弾を発射する
	フレイムバースト	炎の弾を発射する
	メテオシャワー	ロックオン数が非常に多い小さな星のような弾を発射する
	ラグナロク	光の玉を一斉に発射する

※キャラクターによって入手できないコマンドがあります。

主にストーリー中盤までに合成可能なコマンドチャージリスト

※キャラクターによって合成できないコマンドがあります。「アビリティ」の欄は下記のアビリティ発生パターンに対応。

ニューコマンド	スロット1	スロット2	アビリティ
ウィッシュブレード	バインドストライク	スタンブレード	O
	リフレクブリッツ	スタンブレード	G
	リフレクブリッツ	ストライクレイド	H
エアロガ	エアロラ	エアロ	P
	エアロラ	エアロラ	D
	エアロラ	エリアルブレイク	H
エアロラ	エアロ	エアロ	B
	エリアルブレイク	エアロ	F
	サンダー	エアロ	C
エリアルスラム	ファイアストライク	エアロラ	I
	ファイアダッシュ	ハイジャンプ	A
	ファイアブリッツ	エアロ	E
ケアルガ	ケアルラ	ケアル	D
	ケアルラ	ケアルラ	P
ケアルラ	エアロ	ケアル	H
	ケアル	ケアル	D
	サンダー	ケアル	C
コンフュストライク	エリアルブレイク	コンフュ	H
	ストライクレイド	コンフュ	F
	スライドダッシュ	ゼログラビデ	G
コンフュバリア	コンフュ	リフレク	K
	コンフュストライク	リフレク	I
サンダガ	サンダラ	サンダラ	O
	サンダラ	サンダー	C
	サンダラ	バインドストライク	G
サンダガショット	サンダガ	ストライクレイド	C
	サンダガ	ファイガ	A
	サンダガ	フリーズレイド	B
サンダラ	サンダー	サンダー	C
	サンダー	スタンブレード	G
	ゼログラビデ	マグネ	K
サンダーブリッツ	コンフュストライク	サンダラ	C
	スタンブレード	サンダラ	C
	ファイアダッシュ	サンダラ	E
	フリーズレイド	サンダラ	F
スタンガード	サンダガ	リフレクトガード	C
	スタンブレード	リフレクトガード	K
スタンブレード	ストライクレイド	サンダラ	G
	ストライクレイド	サンダー	K
	スライドダッシュ	サンダー	G
ストップバリア	ストプガ	リフレク	I
ストプガ	ストプラ	ストップ	C
	ストプラ	ストプラ	O
ストプラ	ストップ	ストップ	C
	スロウ	ストップ	G
	スロウ	スロウ	K
ストライクレイド	エリアルブレイク	スライドダッシュ	H
スナイプバーニング	ファイア	バインド	A
	ファイラ	バインド	I
スロットブレード	ケアル	ウィッシュブレード	H
	ケアルガ	チャージガード	L
	ケアルガ	チャージバリア	L
	ケアルガ	レストアバリア	P
	ケアルラ	ブリザドブレード	F
スロットブレード	ケアルラ	ポイズンブレード	L
ゼログラビガ	ゼログラビラ	サンダラ	C
	ゼログラビラ	ゼログラビデ	D
	ゼログラビラ	ゼログラビラ	P
ゼログラビラ	エアロ	マグネ	L
	サンダー	ゼログラビデ	C
	ゼログラビデ	ゼログラビデ	D
ダークヘイズ	ファイアダッシュ	ゼログラビラ	E
	ファイアブリッツ	ゼログラビデ	I
	ブラックアウト	ファイアダッシュ	A
デトネシールド	ストップ	スナイプバーニング	E
	ゼログラビデ	ファイラ	A
	リフレクトガード	ストプラ	D
	リフレクトガード	ファイラ	I
デトネスクウェア	エアロラ	スナイプバーニング	E
	ストップ	ファイラ	A
	リフレク	ストプラ	D
	リフレク	ファイラ	I
トリプルファイガ	ファイガ	ファイガ	M
	ファイガ	ファイナルブレイク	E
	ファイガ	ファイラ	A
トリプルブリザガ	ブリザガ	ファイナルブレイク	F
	ブリザガ	ブリザガ	N
	ブリザガ	ブリザラ	B
トレジャーレイド	スロットブレード	ストライクレイド	H
	スロットブレード	マグネ	E
	スロットブレード	マグネラ	G
バインドストライク	エリアルブレイク	バインド	G
	スタンブレード	ゼログラビデ	C
	ストライクレイド	バインド	H
バレッジファイア	ファイガ	ストプガ	M
	ファイガ	ストプラ	E
	ファイガ	スロウ	A
ファイアストライク	スナイプバーニング	ウィッシュブレード	A
	ファイア	スタンブレード	G
	ファイラ	ポイズンブレード	E
ファイアダッシュ	コンフュストライク	ファイア	E
	スライドダッシュ	ファイア	E
	スライドダッシュ	ファイラ	I
ファイアブリッツ	コンフュストライク	ファイラ	H
	バインドストライク	ファイラ	G
	ファイアストライク	ファイラ	A
	ファイアダッシュ	スナイプバーニング	E
ファイガ	ファイラ	ファイア	A
	ファイラ	ファイアダッシュ	E
	ファイラ	ファイラ	M
ファイナルブレイク	エリアルブレイク	スロットブレード	H
	スタンブレード	スロットブレード	G
	リフレクブリッツ	ウィッシュブレード	L
ファイラ	スナイプバーニング	ファイア	I
	ファイア	ファイア	A
	ファイア	ファイアストライク	E
	ファイアダッシュ	ファイア	E
ブラックアウト	ゼログラビデ	コンフュ	D
ブラックアウト	ゼログラビラ	コンフュ	P
	ゼログラビラ	ポイズン	L
ブリザガ	ブリザラ	ブリザド	B
	ブリザラ	ブリザドブレード	F
	ブリザラ	ブリザラ	N
ブリザドブレード	エリアルブレイク	ブリザド	F
	エリアルブレイク	ブリザラ	J
	スライドダッシュ	ブリザド	B
	スライドダッシュ	ブリザラ	F
ブリザラ	エアロ	ブリザド	J
	ストライクレイド	ブリザド	F
	ブリザド	ブリザド	B
	ブリザドブレード	ブリザド	F
フリーズレイド	ストライクレイド	ブリザラ	C
	ブリザドブレード	バインドストライク	G
ブルータルブラスト	スタンブレード	デトネシールド	H
	バインドストライク	デトネスクウェア	K
ポイズンガード	ポイズン	リフレクトガード	L
	ポイズンブレード	リフレクトガード	J
ポイズンブレード	エリアルブレイク	ポイズン	H
	ストライクレイド	ポイズン	E
	スライドダッシュ	ポイズン	G
マグネガ	マグネラ	マグネ	C
	マグネラ	マグネラ	O
マグネクラッシュ	エリアルブレイク	マグネラ	G
	スタンブレード	マグネラ	K
	ゼログラビラ	マグネ	C
マグネラ	マグネ	サンダー	C
	マグネ	スタンブレード	G
	マグネ	マグネ	D
リフレクブリッツ	リフレク	スタンブレード	G
	リフレク	ファイアダッシュ	E
リベンジブリッツ	ファイアブリッツ	スライドダッシュ	I
リベンジレイド	ストライクレイド	スライドダッシュ	L



◀積極的に合成を繰り返し、アビリティを装備していこう。



▶キャラごとに入手&合成できないものがあるほか、アクションコマンドは所持数が2つ以上ないと基本的には合成できないので注意。そのときはショップでコマンドを購入し、レベルを上げて合成しよう。

CHECK! サポートアビリティを狙って付加しよう!

コマンドチャージの組み合わせでは、どの結晶を選択するかで、合成されるコマンドにどのアビリティが付くかが決まっている。下記のアビリティ発生パターンリストは上記のコマンドチャージリストに対応しているので、これらを参考に必要なアビリティを狙おう。



◀狙ったアビリティを発生させて、キャラを強化していこう。

アビリティ発生パターンリスト

※パターンのアルファベットは上記のコマンドチャージリストに対応しています。

パターン	きらめく結晶	時の結晶	力の結晶	みなぎる結晶	うるおいの結晶	満たされる結晶	めぐりくる結晶
A	ファイアアップ	マジックヘイスト	リーフベール	エアコンボプラス	HPアップ	HPプライズアップ	リンクプライズアップ
B	ブリザドアップ	マジックヘイスト	リーフベール	コンボプラス	アイテムアップ	HPプライズアップ	ラックアップ
C	サンダーアップ	マジックヘイスト	コンボFアップ	エアコンボプラス	HPアップ	ドロー	リンクプライズアップ
D	ケアルアップ	マジックヘイスト	コンボFアップ	コンボプラス	アイテムアップ	ドロー	ラックアップ
E	ファイアガード	アタックヘイスト	リーフベール	コンボプラス	HPアップ	HPプライズアップ	リンクプライズアップ
F	ブリザドガード	アタックヘイスト	リーフベール	エアコンボプラス	アイテムアップ	HPプライズアップ	ラックアップ
G	サンダーガード	アタックヘイスト	コマンドFアップ	コンボプラス	HPアップ	ドロー	リンクプライズアップ
H	ダークガード	アタックヘイスト	コマンドFアップ	エアコンボプラス	アイテムアップ	ドロー	ラックアップ
I	ファイアガード	アタックヘイスト	コマンドFアップ	コンボプラス	HPアップ	HPプライズアップ	リンクプライズアップ
J	ブリザドガード	マジックヘイスト	コンボFアップ	エアコンボプラス	アイテムアップ	HPプライズアップ	EXPウォーク
K	サンダーガード	アタックヘイスト	コマンドFアップ	コンボプラス	HPアップ	ドロー	ラックアップ
L	ダークガード	マジックヘイスト	コンボFアップ	エアコンボプラス	アイテムアップ	ドロー	EXPウォーク
M	ファイアアップ	リロードブースト	コマンドFアップ	コンボリーヴ	ダメージアスピル	HPプライズアップ	EXPチャンス
N	ブリザドアップ	リロードブースト	ラストリーヴ	エアコンボプラス	ダメージアスピル	HPプライズアップ	ラックアップ
O	サンダーアップ	リロードブースト	コンボFアップ	コンボリーヴ	ディフェンダー	ドロー	EXPチャンス
P	ケアルアップ	リロードブースト	ラストリーヴ	コンボプラス	ディフェンダー	ドロー	ラックアップ

サポートアビリティリスト

アビリティ名	セット数	効果
ドロー	5	プライズを引き寄せる範囲が広がる
HPプライズアップ	3	敵が落とすHPプライズの量がアップする
リンクプライズアップ	3	敵が落とすD-LINKプライズの量がアップする
ラックアップ	5	敵がプライズボックスを落とす確率がアップする
HPアップ	3	HPが増加する
ファイアアップ	3	ファイア系で与えるダメージがアップする
ブリザドアップ	3	ブリザド系で与えるダメージがアップする
サンダーアップ	3	サンダー系で与えるダメージがアップする
ケアルアップ	3	ケアル系を使ったときの回復量がアップする
アイテムアップ	3	回復アイテムコマンドの回復量がアップする
アタックヘイスト	5	デッキにセットしているアタック系コマンドのリロード時間を短縮する
マジックヘイスト	5	デッキにセットしている魔法系コマンドのリロード時間を短縮する
コンボFアップ	2	コンボフィニッシュのダメージがアップする
コマンドFアップ	2	フィニッシュコマンドのダメージがアップする
ファイアガード	2	ファイア耐性がアップする
ブリザドガード	2	ブリザド耐性がアップする
サンダーガード	2	サンダー耐性がアップする
ダークガード	2	ダーク耐性がアップする
リロードブースト	1	HPが25%以下のとき、デッキにセットしたコマンドのリロード時間を短縮する
ディフェンダー	1	HPが25%以下のとき、防御力がアップする
コンボプラス	3	地上での最大コンボ数が1段増える
エアコンボプラス	3	空中での最大コンボ数が1段増える
EXPチャンス	1	HPが25%以下のとき、入手できる経験値が2倍になる
EXPウォーク	1	1歩ごとに経験値を1入手する
ダメージアスピル	1	ダメージを受けるとフォーカスゲージが回復する
ラストリーヴ	1	HPが2以上のとき、HPが0になるダメージを受けてもHP1で耐える
コンボリーヴ	1	コンボダメージを受けてもHP1で耐える
ライブラ	1	ロックオンしている敵のHPを表示する
リーフベール	1	ケアル系コマンド使用時に無敵になる

D-LINK ディメンションリンク解説

ほかの主人公や旅の途中に出会ったキャラの力を借りて戦えるディメンションリンク(D-LINK)。D-LINK発動中に敵を倒すと、特殊なシンボルを落とすことがある。これを入手することで、オートアビリティの追加や専用デッキコマンドが追加されていく。



◀D-LINK発動で、独自のデッキコマンドと特殊能力を得て戦える。

特徴
- ●D-LINKゲージMAX時に使用可能
- ●選択したキャラのデッキコマンド&アビリティが使える
- ●発動時に敵を倒すと特殊なシンボルが出現(2つまで入手可能)

テラ

D-LINK可能キャラ
ヴェントゥス
アクア

オートアビリティ
シンボル1:オーバードライヴ
シンボル2:フロントオートガード

強烈な技の数々で敵を一掃しよう

HPが25%以下になると攻撃力が増加するオーバードライヴと、ソニックレイヴを筆頭にした強烈な剣技が特徴。正面からの攻撃はフロントオートガードの効果で自動的に防御してくれる。

フィニッシュコマンド1



フィニッシュ

フィニッシュコマンド2



ランドブレイク

デッキコマンド

シンボル	コマンド
シンボル0	エリアルブレイク
	スライドダッシュ
	スタンブレード
シンボル1	エリアルブレイク
	スライドダッシュ
	スタンブレード
	スライドダッシュ
	ゼログラビデ
シンボル2	エリアルブレイク
	ソニックレイヴ
	スタンブレード
	ソニックレイヴ
	ゼログラビラ
	バインドストライク
	ケアル

ヴェントゥス

D-LINK可能キャラ
テラ
アクア

オートアビリティ
シンボル1:ヘイスト
シンボル2:オートカウンター

手数の多さで反撃のスキを与えるな!

攻撃スピードが上がるヘイストと、吹っ飛ばされると自動的にカウンターを繰り出すオートカウンターが発動。全体的に使いやすいデッキコマンドが多く、相手を選ばない万能さがウリ!

フィニッシュコマンド1



フィニッシュ

フィニッシュコマンド2



エアダイヴ

デッキコマンド

シンボル	コマンド
シンボル0	エリアルブレイク
	ストライクレイド
	エアロ
シンボル1	エリアルブレイク
	ストライクレイド
	スライドダッシュ
	エアロ
シンボル2	ファイナルブレイク
	ストライクレイド
	スライドダッシュ
	ファイナルブレイク
	フリーズレイド
	スライドダッシュ
	エアロラ
	ケアルラ

アクア

D-LINK可能キャラ
テラ
ヴェントゥス

オートアビリティ
シンボル1:マジックフリック
シンボル2:リレイズ

リレイズ効果を生かし強敵に立ち向かえ!

アクアとのD-LINK中には、魔法を受けると一定確率でバリアが発動するマジックフリックと、HPが0になっても一度だけ復活できるリレイズが発動する。そのため、強敵との戦いではとても心強い。

フィニッシュコマンド1



フィニッシュ

フィニッシュコマンド2



マジカルボレー

デッキコマンド

シンボル	コマンド
シンボル0	ブリザラ
	サンダラ
	ケアルラ
シンボル1	ブリザラ
	ファイア
	サンダラ
	マグネラ
	ファイアストライク
	ケアルラ
シンボル2	ブリザラ
	ファイア
	サンダラ
	デトネスクウェア
	ブリザラ
	マグネラ
	ファイアストライク
	ケアルラ

白雪姫

D-LINK可能キャラ
ヴェントゥス
アクア

オートアビリティ
シンボル1:コマンドブースト
シンボル2:クイックリロード

少ないチャージ時間を生かして戦え!

コマンドブーストで、コマンドゲージの増加速度がアップする。またデッキコマンドのチャージ時間が短くなるクイックリロードを持つため、デッキコマンドを使い続けることも可能。

フィニッシュコマンド1



スイートメモリーズ

フィニッシュコマンド2



スイートセブン

デッキコマンド

シンボル	コマンド
シンボル0	ねぼすけ
	おこりんぼ
	先生
シンボル1	ねぼすけ
	くしゃみ
	おこりんぼ
	ごきげん
	先生
シンボル2	ねぼすけ
	くしゃみ
	おこりんぼ
	ごきげん
	おとぼけ
	てれすけ
	先生

シンデレラ

D-LINK可能キャラ
テラ　アクア
ヴェントゥス

オートアビリティ
シンボル1:オートリカバリー
シンボル2:リジェネ

ステータス異常にとことん強い!

シンデレラとのD-LINKは、自身のステータス異常を数秒後に自動回復するオートリカバリーと、HPを徐々に回復するリジェネの効果を得られる。回復コマンドが2つあるので、強敵相手にも安心。

フィニッシュコマンド1



ドリームスパークル

フィニッシュコマンド2



ブレッシングダンス

デッキコマンド

シンボル	コマンド
シンボル0	ウィッシュサークル
	フェアリーステップ
	フェアリーヒール
シンボル1	ウィッシュショット
	ウィッシュサークル
	フェアリーステップ
	ウィッシュサークル
	フェアリーステップ
	フェアリーヒール
シンボル2	ウィッシュショット
	ウィッシュサークル
	フェアリーステップ
	ウィッシュショット
	ウィッシュサークル
	フェアリーステップ
	フェアリーヒール
	フェアリーヒール

ミッキー

D-LINK可能キャラ
ヴェントゥス
アクア

オートアビリティ
シンボル1:ダメージオートテレポ
シンボル2:EXPダブルアップ

レベル上げの強力な味方!

シンボル1で、ダメージを受けると一定確率でワープするダメージオートテレポ、シンボル2は、敵を倒したときに得られる経験値が増加するアビリティを持つ。ザコ戦は常にD-LINK発動もあり。

フィニッシュコマンド1



ライトレイジ

フィニッシュコマンド2



ホーリーブラスト

デッキコマンド

シンボル	コマンド
シンボル0	スライドダッシュ
	スライドダッシュ
	バインドストライク
	ケアルラ
シンボル1	スライドダッシュ
	スライドダッシュ
	バインドストライク
	バインドストライク
	デトネシールド
	ケアルラ
シンボル2	スライドダッシュ
	バインドストライク
	ホーリーストーム
	バインドストライク
	ミニマム
	デトネシールド
	ケアルラ

マレフィセント

D-LINK可能キャラ
テラ

オートアビリティ
シンボル1:ハーフフォーカス
シンボル2:ドレイン

シュートロックを使うなら!

シンボル1のハーフフォーカスは、フォーカス消費量が減少するアビリティなので、シュートロックを普段よりも多く撃てる。シンボル2で発動するドレインは、通常攻撃時に敵のHPを吸収する。

フィニッシュコマンド1



スナイプサンダー

フィニッシュコマンド2



ドラゴンブレス

デッキコマンド

シンボル	コマンド
シンボル0	ファイア
	バインドストライク
	ブラックアウト
	スリプル
シンボル1	ファイア
	ファイラ
	スナイプバーニング
	バインドストライク
	ブラックアウト
	スリプル
シンボル2	ファイア
	ファイラ
	ファイガ
	スナイプバーニング
	バインドストライク
	ダークファイガ
	ブラックアウト
	スリプル



『KHBbS』をやり込む!! ②

キャラクター解析

本作の主人公3人は性能から物語まで、さまざまな要素が異なる。ここではそれぞれの主人公にスポットを当てて攻略していく。

3人のキャラから1人を選択!

パワータイプのテラ、スピードタイプのヴェントゥス、魔法タイプのアクアの3人の主人公から1人を選び、3人すべてをクリアすると物語の全容がわかる仕組みだ。どの主人公からプレイしても問題ないが、時間軸やストーリー展開のわかりやすさから、オススメはテラ→ヴェントゥス→アクアの順だろう。またセーブデータは各キャラごとに用意しておくといい。



◀ゲームモード選択では、シークレットイベントの出現条件を満たしやすいプラウドがオススメ。ビギナーでは見られない。

KeyBlade キーブレードリスト

各主人公の攻撃力と魔法力、リーチの長さにかかわるキーブレード。攻撃力や魔法力などのステータスは、1つ違うだけでも大きな差となるので、状況に応じてこまめに変更して戦っていくといいだろう。



アースシェイカー 攻撃力:3 魔法力:1
使用可能キャラ:テラ
入手タイミング:初期装備



レインフォール 攻撃力:2 魔法力:2
使用可能キャラ:アクア
入手タイミング:初期装備



フレッシュブリーズ 攻撃力:3 魔法力:1
使用可能キャラ:ヴェントゥス
入手タイミング:初期装備



ロックスプレンダー 攻撃力:3 魔法力:2
使用可能キャラ:テラ、ヴェントゥス、アクア
入手タイミング:ドワーフ・ウッドランドをクリア



クリスタルワークス 攻撃力:2 魔法力:2
使用可能キャラ:テラ、ヴェントゥス、アクア
入手タイミング:キャッスル・オブ・ドリームをクリア



フェアリースター 攻撃力:2 魔法力:3
使用可能キャラ:テラ、ヴェントゥス、アクア
入手タイミング:エンチャンテッド・ドミニオンをクリア



ラスカルフレイム 攻撃力:3 魔法力:3
使用可能キャラ:ヴェントゥス
入手タイミング:レイディアントガーデンでリアと出会う



デスティニープレイス 攻撃力:3 魔法力:3
使用可能キャラ:アクア
入手タイミング:レイディアントガーデンでカイリと出会う

Unversed アンヴァースリスト

ストーリー中盤までに出現するアンヴァースと落とすアイテムを掲載する。



◀落とすアイテムはストーリー進行で変化するので注意。



フラッド
落とすアイテム
・うるおいの結晶

小刻みな動きから攻撃を仕掛けてくるが、動きにまどわされずにロックオンして攻撃しよう。ただし、地面に溶け込むと攻撃できない。



スクラッパー
落とすアイテム
・みなぎる結晶
・ポーション
・オールキュア
・ハイポーション

間合いをとりながら近づいてくるが、動きは直線的。スキを見て一気に攻め込もう。また、魔法などで遠くから攻撃するのも効果的だ。



ブルーザー
落とすアイテム
・力の結晶
・満たされる結晶
・ポーション
・ハイポーション

大きな体のイメージどおり、攻撃を受けてもお構いなしに地面を揺らし衝撃波を仕掛けてくる。攻撃後の疲れたしぐさ中を狙ってたたみかけよう。



レッドホットチリ
落とすアイテム
・きらめく結晶
・ポーション
・エーテル
・ファイア
・スナイプバーニング

空中をふわふわと移動してとらえづらいので、ロックオンして確実に倒そう。弱点であるブリザド系の魔法で攻撃すると効果的。



モノトラッカー
落とすアイテム
・満たされる結晶
・スリプル
・ストライクレイド

走り回りながら両腕のツルハシで攻撃してくる。遠くからだとロックオンしづらいので、近づいてくるタイミングに合わせて攻撃しよう。



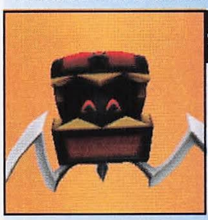
ソーンバイト
落とすアイテム
・時の結晶
・スライドダッシュ
・ファイアダッシュ

範囲が広く、当たると吹き飛ばされるムチ打ち攻撃が強力。直接攻撃を当て続けると体が青白く光り高速化するので、魔法で対処したい。



シューゲイザー
落とすアイテム
・時の結晶
・バインド
・ブラックアウト

複数同時出現するとコンビネーション攻撃を仕掛けてくるやっかいな相手。ピンチになると頭を隠して無敵となるので、頭を出すまで待とう。



チェストスパイダー
落とすアイテム
・きらめく結晶
・ポイズン
・時の結晶
・オールキュア
・ポイズンブレード

大きめの宝箱と同じ見た目をしていて、開けると同時に襲いかかってくる。倒すと大量のプライズを入手可能。毒攻撃に気をつけて戦おう。



アーチレイブン
落とすアイテム
・きらめく結晶
・コンフュ

ゆっくりと上空を飛行し、体が赤く光ると攻撃を仕掛けてくる。また、フィールド上にプライズを放置すると盗んでいくという特徴も。



レイザーバニー
落とすアイテム
・満たされる結晶
・ポーション
・ケアル

耳を使った攻撃を行うアンヴァース。体が小さく、こちらの攻撃は当たりづらいが、移動後や攻撃後のスキを狙って確実にダメージを与えよう。



イリタブルタンク
落とすアイテム
・力の結晶
・ゼログラビデ
・バルーンレター

正面から攻撃をすると自爆する特徴を持つ。背後から攻撃すれば爆発しないので、回り込んで戦おう。エアロなどで浮かせるのも効果的。



ブルーシーソルト
落とすアイテム
・きらめく結晶
・ブリザド
・エーテル

レッドホットチリと同じくとらえづらいので、ロックオンして確実に。ファイア系の攻撃が効果的で、ピンチになるとフリーズを使ってくる。



マンドレイク
落とすアイテム
・めぐりくる結晶
・エアロラ

遠くからリーフカッターで攻撃してくるアンヴァース。近寄ると毒攻撃やコンフュ状態になる花粉で暴れるので、遠距離から倒したい。



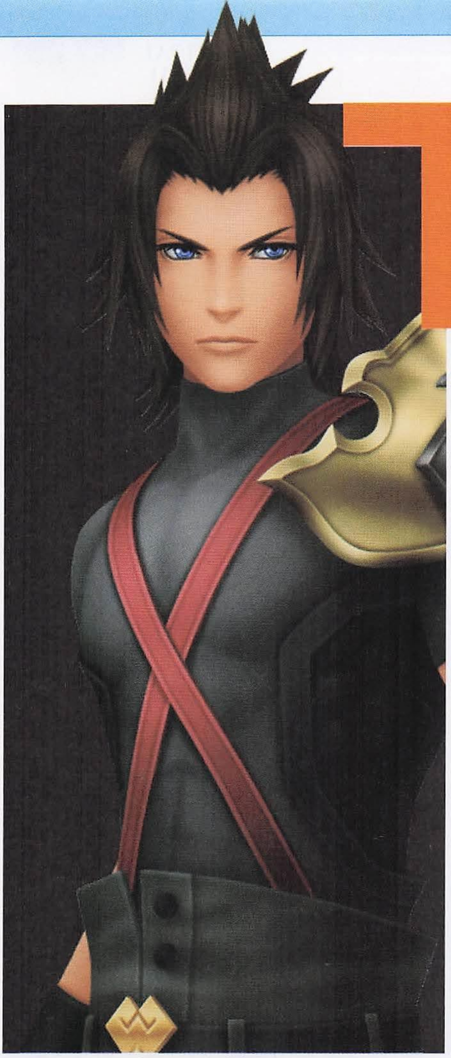
クロノツイスター
落とすアイテム
・時の結晶
・ストップ
・スロウ

砂時計のなかに本体が隠れていて、すべての砂が落ちると「ストプガ」を発動。コンボ攻撃を当てて、砂時計をひっくり返すのが有効だ。



プライズポット
落とすアイテム
・アイスの材料

ワールドの決まった場所にしか出現しないアンヴァース。ダメージを与えたときと倒したときにアイスの材料となる各種フレーバーを落とす。



TERRA テラ

高い攻撃力を生かして立ち回れ!

スライドを使った素早い移動で一気に敵に近づき、高い攻撃力を生かした接近戦を仕掛けるのが基本的な戦術。キーブレードを振る動作が少し遅いことに注意すれば、「たたかう」だけでも十分敵を倒していける。これらの特徴を生かすためにも、デッキコマンドはアタック系を中心に組み込んでいきたい。



▲テラの攻撃には大きく振りかぶる動作が多い。仕掛けるタイミングには十分注意しよう。

▼「スタンブレード」などの、高い攻撃力を生かせるアタックコマンドをメインに使っていこう。



フィニッシュコマンド

パワフルな技が多いテラのフィニッシュコマンド。レベル5まで進化させるなら「ロックライズ」→「ブラックスター」とセットし、条件を満たしていこう。

テラのフィニッシュコマンド派生表

- フィニッシュ 進化条件:初期習得
- ヒートスラッシュ1 進化条件:ファイアブレイザーのチェンジ回数
- ロックライズ1 進化条件:コマンドポイントを獲得
- ゴールドラッシュ 進化条件:マニーを獲得
- ジャッジオブラムウ 進化条件:サンダーボルトのチェンジ回数
- ロックライズ2 進化条件:コマンドポイントを獲得
- クレイジーアワーズ 進化条件:歩数
- サプライズ1 進化条件:マニーを獲得
- ブラックスター1 進化条件:倒した敵の数
- ヒールストライク 進化条件:HPがゼロになった回数
- ランダムエンド 進化条件:歩数
- サプライズ2 進化条件:マニーを獲得
- ブラックスター2 進化条件:倒した敵の数
- エクスプロージョン 条件:コマンドポイントを獲得

攻略のPOINT 1 回復アイテムを使いこなそう

攻撃は得意なテラだが、「ケアル」など回復魔法の取得は遅め。そのため序盤は「ポーション」などの回復アイテムをデッキにセットしてピンチをしのごう。

「ポーション」で回復!



▶序盤の強敵と戦う際にはデッキに回復アイテムをセットすれば安心だ。

攻略のPOINT 2 スライドでヒット&アウェイ

ほかの主人公たちとは違い、一瞬で長い距離を移動する「スライド」が回避アクション。スライドを利用して敵に近づく&離れるなどして、うまく立ち回ろう。

危険を感じたら!



▶敵が攻撃をしてきそうならば、スライドで一気に距離をとろう。

コマンドスタイル

「たたかう」が、威力、判定ともにパワーアップするスタイルチェンジはテラと相性バツグン。発動後は◎ボタン連打で派手に暴れ、敵をせん滅しよう。

STYLE 1 フェイタルモード

条件:アタック系コマンドを使う

旅立ちの地で取得するテラ特有のスタイルで、キーブレードを力強く振って攻撃する。攻撃力が高まり、スキが少ない連続攻撃を繰り出せる。フィニッシュコマンドは地面にキーブレードを叩きつけ、衝撃波を放つ。



圧倒的な力で粉砕!

▶一撃のダメージが大きく、強烈な攻撃を放てる。

STYLE 2 ファイアブレイザー

条件:ファイア系コマンドを使う

ドワーフ・ウッドランドで取得できるスタイルで、炎をまとったキーブレードで攻撃する。攻撃はファイア属性になり、強力な連続攻撃を繰り出す。フィニッシュコマンドは地面に6つの火球を叩きつける範囲攻撃だ。



炎を操り一掃!

▶フィニッシュコマンドは広範囲の敵を一掃できる。

STYLE 3 ダイヤモンドダスト

条件:ブリザド系コマンドを使う

エンチャンテッド・ドミニオンで取得可能。このスタイル時の攻撃はブリザド属性に。コンボフィニッシュは自身を中心とした範囲攻撃で、フィニッシュコマンドは足元から氷の柱を出現させて、周囲の敵を凍らせる。



凍える冷気を操る

▶近づく敵をコンボフィニッシュで蹴散らせ!

STYLE 4 ロックブレイカー

条件:スタイルチェンジ後、ブレード系やデトネ系コマンドを使う

レイディアントガーデンで取得可能なスタイル。攻撃がヒットした敵は、一定確率でスタン状態になるという特徴を持つ。フィニッシュコマンドは地面から突き出した追尾性のある3つの岩を敵へ向かって発射する。



岩をも砕く破壊力

▶攻撃にスタンの特性がつくため、一方的に攻撃可能。

ワールド攻略

おおまかな流れは以下の通り。早めに旅立ちの地で宝箱を回収しよう。

■BATTLE LEVEL順ストーリーチャート

- 旅立ちの地
- ↓ エンチャンテッド・ドミニオン 取得キーブレード:フェアリースター
- ↓ キャッスル・オブ・ドリーム 取得キーブレード:クリスタルワークス
- ↓ ドワーフ・ウッドランド 取得デッキコマンド:エアスライド 取得キーブレード:ロックスプレンダー
- ↓ 不思議な塔
- ↓ ???
- ↓ レイディアントガーデン

■入手できる宝箱リスト

旅立ちの地
力の結晶
ハイポーション
ストップ
うるおいの結晶
エンチャンテッド・ドミニオン
ポーション
力の結晶
ブリザド
ゼログラビデ
エーテル
ポーション
エーテル
ナビマップ
スリプル
アタックレシピ
キャッスル・オブ・ドリーム
サンダーストーム
力の結晶
みなぎる結晶
スロウ
ナビマップ
時の結晶
ストライクレイド
ポーション
ハイポーション
うるおいの結晶
サンダー
ドワーフ・ウッドランド
バルーンレター
エーテル
ポーション
フレイムバースト
ポーション
ガードレシピ
ポイズンブレード
ファイア
クラッカーファイガ
ポーション
ナビマップ
うるおいの結晶
満たされる結晶
不思議な塔
力の結晶
バルーンレター
ケアル
マジックレシピ
レイディアントガーデン
ファイラ
力の結晶
ポーション
ハイポーション
エスナ
ブラックアウト
ハイポーション
ナビマップ
オールキュア
サンダーブリッツ
時の結晶
きらめく結晶
メガポーション
混沌の結晶

World Pick Up! Dwarf Woodlands ドワーフ・ウッドランド

POINT エアスライド取得後に宝箱を取りに戻ろう

城の中庭には、普通のジャンプでは登れない高台に宝箱がある。その高台に登るためには、エアスライド取得後にもう一度この場所を訪れ、手前にある塀に階段からジャンプ後のエアスライドかハイジャンプで乗り、さらにそこからジャンプして、エアスライドで飛び移ろう。



▲この場所から飛べば宝箱ゲット。気になる中身は「クラッカーファイガ」だ。

BOSS マジックミラー

宙にふわふわ浮きながら、攻撃を仕掛けてくるマジックミラー。地上攻撃は当てにくいので、ジャンプ攻撃を使っていこう。多数出現する分身は笑顔を浮かべているものが本体なので、表情を見分けて攻撃。分身してテラを囲み、炎を吐き出す攻撃はスライドで回避。左右に多数出現する場合は、前方に移動し続ければ炎をかわせる。



▲笑顔を浮かべているのがマジックミラーの本体。表情を見分けて、ジャンプ攻撃でダメージを与えよう！

World Pick Up! Castle of Dream キャッスル・オブ・ドリーム

POINT シンデレラを大広間まで守って進め!

アンヴァースが襲ってくるなか、シンデレラをゴール地点まで護衛しよう。シンデレラのHPが0になるとゲームオーバーなので、周囲の敵を倒しつつ、画面上にガードの指示が出たら□ボタンでシンデレラを守ろう。多数出現するアンヴァースにはゼログラビデが有効。



▲シンデレラとの協力コマンド、「ラストダンス」を使ってアンヴァースを倒そう。

BOSS シンフォニーマスター

バイオリン、ラッパ、タイコのアンヴァースを引き連れて登場。楽器の体当たりは動きが止まったタイミングを見計らってジャンプで回避。シンフォニーマスター本体を倒せばクリアなので、周囲の楽器を無理に倒す必要はない。一定のダメージを与えると動きが止まりスキだらけになるので、一気に連続攻撃を仕掛けるチャンスだ。



▲全身に黒いオーラをまとっている間は近づかないように。近くにいるだけでHPが減ってしまうので注意。

World Pick Up! Radiant Garden レイディアントガーデン

POINT 魔法使いマーリンの家を訪ねておこう

魔法使いマーリンと出会うイベントのあとは、一度彼の家を訪ねておこう。家の中には心の中の能力を開花させる本が置いてあり、この本を調べると、新しいコマンドボードが遊べるようになる。また宝箱も置いてあるので、忘れずにアイテムを回収しておこう。



▲この本を読むと、コマンドボードで100エーカーの森のボードが選択可能になる。

BOSS ブライグ

遠距離から銃での攻撃を仕掛けてくるブライグ。バトル中、急にブライグの狙撃視点になるが、弾はリフレクトガードで跳ね返せば、逆にダメージを与えることができる。ちなみにほかのバトルも同様で、射撃攻撃の大半は跳ね返すことができるため、ガードを主体に立ち回ろう。跳ね返したダメージだけで倒すことも可能だ。



▲ブライグが狙撃してくる視点では射撃が当たる前にオレンジ色の輪が広がる。落ち着いてガードしよう。

オススメ デッキコマンド

① エリアルスラム

敵を上空に打ち上げて、△ボタンで追加攻撃を決め、最後は地面に叩きつける3段攻撃のアタックコマンド。ダメージも高く、テラの攻撃力の高さを存分に生かすことができる。1段目を複数の敵に同時ヒットさせると、ヒットさせた敵をすべて打ち上げ、3段目まで決められる。



▲3段目を当てて空中から打ち落とした敵には、さらに追加のダメージを与えられる。

② ゼログラビデ

範囲内の敵を空中に浮かせ、無防備な状態にして攻撃を加えられる。複数の敵を同時に足止めできるメリットも大きい。

足止めにも最適！



▶浮いている敵を攻撃するとコンフュ状態に！

③ ブリザドブレード

冷気におおわれた状態でジャンプ攻撃を放つ。ブレード系は攻撃力が高いテラが使うと、与えるダメージも大きい。

敵の弱点を突け！



▶属性攻撃で敵の弱点を突けば、さらに効果が高い。

オススメ シュートロック ソニックシャドウ

ゲーム開始時から装備しているコマンドで、影となり敵に向かって突進攻撃を繰り返す。MAXロックオンで、表示されたボタンを押すタイプの追加攻撃が発生する。

▶自身が突進するシュートロックで、突進中は無敵。当たった敵を暗闇状態にする。



オススメ ディメンションリンク アクア

攻撃力は高いが、魔法力が低いというテラの弱点を補ってくれるのがアクアとのD-LINK。魔法系のデッキコマンドが多数そろっているので、魔法が弱点の敵に有効だ。

▶序盤は回復手段も乏しいので、アクアとリンクしてケアルラを使うのもアリ。





VENTUS ヴェントゥス

手数と素早さを生かして攻め立てろ!

キーブレードを振る動作のスキが少なく、素早い連続攻撃が得意なヴェントゥス。一撃の威力は低めだが、手数の多さでカバーしていこう。攻撃力と魔法力はバランスよく成長していくので、アタック＆魔法コマンドのどちらでも十分戦っていける。一気に接近できる「スライドダッシュ」などのコマンドも便利。



▲スキの少ない素早い連続攻撃でたたみかけ、相手に攻撃する時間を与えるな!

▼回避アクションのドッジロールは、移動距離が短め。無敵時間を利用した回避に使おう。



攻略のPOINT 1 素早い動きで背後から攻める

ヴェントゥスのみ入手できる「スライドターン」は、ロックオンしている敵が攻撃してきたときに□ボタンを押すと、瞬時に敵の背後に回り込む技だ。

空振る敵に背後から攻撃



▶相手の攻撃をかわし、スキだらけの背後から安全に攻撃を仕掛けられる。

攻略のPOINT 2 「たたかう」の1、2段目からデッキコマンドに派生させる

「たたかう」の1、2段目からアタック＆魔法コマンドにつなげるのも効果的。「たたかう」でよろけた敵に、発生が遅いデッキコマンドを当てていこう。

ジャマされないように!



▶「エリアルブレイク」などの発生が遅いコマンドは、この戦い方で!

フィニッシュコマンド

素早い連続攻撃を仕掛けるヴェントゥスのフィニッシュコマンド。レベル5まで育てるならば「エアアーツ」か「サプライズ」を軸に使っていこう。

ヴェントゥスのフィニッシュコマンド派生表

- フィニッシュ 進化条件:初期習得
  - ヒートスラッシュ1 進化条件:ファイアブレイザーのチェンジ回数
  - エアアーツ1 進化条件:コマンドポイントを獲得
  - ゴールドラッシュ 進化条件:マニーを獲得
- ジャッジオブプラムウ 進化条件:サンダーボルトのチェンジ回数
- エアアーツ2 進化条件:コマンドポイントを獲得
- クレイジーアワーズ 進化条件:歩数
- サプライズ1 進化条件:マニーを獲得
- エアアーツ3 進化条件:歩数
- ヒールストライク 進化条件:HPがゼロになった回数
- サプライズ2 進化条件:マニーを獲得
- エアーガスト4 進化条件:歩数
- エクスプロージョン 進化条件:コマンドポイントを獲得
- セレブレイション 進化条件:マニーを獲得

コマンドスタイル

ストーリー中盤ではテラやアクアに比べてコマンドスタイルが1種類多いヴェントゥス。スタイルが変化すると、通常時以上に連続攻撃で圧倒できる。

STYLE 1 スピードレイヴ

条件:アタック系コマンドを使う

旅立ちの地で取得でき、◎ボタンを入力するたびに2段攻撃を行うスタイル。中距離から一気に踏み込んで攻撃するようになるのでリーチも伸びる。フィニッシュコマンドは連続斬りから光の軌跡を前方へ放つ。

フィニッシュは突撃!



▶コンボフィニッシュは光におおわれ突撃する。

STYLE 2 ファイアブレイザー

条件:ファイア系コマンドを使う

ドワーフ・ウッドランドで取得できるスタイル。ファイアを使用すれば変化し、性能はテラとアクアのファイアブレイザーとほとんど変わらない。炎が弱点の敵を相手にするときは、このコマンドスタイルで挑め。

コンボフィニッシュ!



▶敵に囲まれたらコンボフィニッシュで一気に攻める。

STYLE 3 ダイヤモンドダスト

条件:ブリザド系コマンドを使う

キャッスル・オブ・ドリームで取得することができる。性能のほか、コンボフィニッシュとフィニッシュコマンドもテラやアクアのダイヤモンドダストとほぼ変わらない。コンボフィニッシュなど、使い勝手はよい。

ブリザド属性を生かせ



▶ブリザド属性が弱点の敵に使えば効果バツグンだ。

STYLE 4 サンダーボルト

条件:サンダー系コマンドを使う

エンチャンテッド・ドミニオンで取得できるコマンドスタイル。サンダー属性の攻撃を繰り出し、フィニッシュコマンドでは、高く掲げたキーブレードから雷を発生させ、自身を中心にした広範囲の攻撃を放つ。

雷を呼び敵を撃破!



▶範囲内の敵へ威力の高い雷で数回ダメージを与える。

STYLE 5 サイクロン

条件:スタイルチェンジ後、エアロ系やストライク系、レイド系コマンドを使う

レイディアントガーデンで取得できる、2段回目のコマンドスタイル。中距離からの攻撃では、キーブレードを敵に投げつける。連続攻撃はとても素早く、コンボフィニッシュでは、自身の周りに突風を巻き起こす。

コンボフィニッシュ!



▶自身の回転で竜巻を巻き起こし、敵を一掃する。

ワールド攻略

旅立ち後の3つのワールドめぐると、???ではヴァニタスとの戦いが！

■BATTLE LEVEL順ストーリーチャート

旅立ちの地
↓
ドワーフ・ウッドランド
取得キーブレード:ロックスプレンダー
↓
キャッスル・オブ・ドリーム
取得キーブレード:クリスタルワークス
↓
エンチャンテッド・ドミニオン
取得キーブレード:フェアリースター
↓
???
↓
レイディアントガーデン
取得デッキコマンド:スライドターン
取得キーブレード:ラスカルフレイム

■入手できる宝箱リスト

ドワーフ・ウッドランド
- リベンジレイド
- オールキュア
- ミニマム
- うるおいの結晶
- きらめく結晶
- ポーション
- エーテル
- ファイア
- ポイズン
- ナビマップ
- アタックレシピ
- ポーション
- エーテル
- ポーション

キャッスル・オブ・ドリーム
- ナビマップ
- スタンブレード
- マジックレシピ
- ポーション
- サンダーストーム
- エーテル
- 力の結晶
- ポーション
- 満たされる結晶
- ゼログラビデ
- バルーンレター
- ブリザド
- 時の結晶

エンチャンテッド・ドミニオン
- バルーンレター
- うるおいの結晶
- ケアル
- みなぎる結晶
- アブソリュートゼロ
- ハイポーション
- 時の結晶
- トルネドストライク
- みなぎる結晶
- 満たされる結晶
- マグネ
- ハイポーション
- エーテル
- ポーション
- ナビマップ
- ハイポーション
- サンダー
- ハイポーション
- スリプル

レイディアントガーデン
- うるおいの結晶
- 力の結晶
- エーテル
- ポーション
- オールキュア
- ファイラ
- ハイポーション
- ナビマップ
- リベンジラッシュ
- ガードレシピ
- ハイポーション
- バインドストライク
- みなぎる結晶
- スロウ
- ハイポーション
- フリーズレイド

World Pick Up! Castle of Dreams キャッスル・オブ・ドリーム

POINT シンデレラの着るドレスの素材を集めよう

シンデレラのドレスの素材を5つ集めることになったら、まずは衣装部屋にある3つの素材を入手。残る2つの素材はねずみの通り道から2つの出入口を経由して出られる高台にある。フォークでジャンプ、マッチ箱を叩く、チーズを落とすというギミックをクリアして進もう。



▲チーズを落として足場を作ろう。付近にある2つの宝箱の回収も忘れずに！

BOSS ルシファー

高い所に登り、飛びかかってくるルシファー。この大ジャンプ攻撃を回避するとルシファーはダウンするので、攻撃を当てよう。するとルシファーの背中に乗るアクションが発生！　画面に指示されたボタン入力を6回連続で成功させると、ルシファーが行動不能になり、◎ボタン連打でロデオストライクという大技が発動する。



▲不用意に接近戦を仕掛けるのは危険。大ジャンプ攻撃をかわして、ダウンしたところを確実に攻めよう。

World Pick Up! Enchanted Dominion エンチャンテッド・ドミニオン

POINT 迷路のようなマップを攻略し、宝箱を集めろ

魔女の城：祭壇の間は、一見開けた場所に見えるが、ヴェントゥスの移動に合わせて壁がせり上がり、行く手を阻む迷路のような構造だ。ここではさまざまな色の魔方陣を調べ、ワープを利用して進んでいく。宝箱のある場所まで移動できる魔方陣は、緑と紫の2色のものだ。



▲数ある魔方陣のなかには、時間によって色が黄色と紫に変わるものもある。

BOSS マレフィセント

放電や落雷など、さまざまな魔法攻撃を繰り出すマレフィセント。妖精達が作り出すサークルを使うと攻撃を仕掛けるチャンスが生まれる。サークルに乗って◎ボタンを押したら、表示されるボタンをタイミングよく押していこう。また、マレフィセントは玉座のあたりに現れることが多いので、待ち伏せして接近戦を挑むのもありだ。



▲落雷はドッジロールで、放電は一方向に移動し続けることで回避できる。反撃のチャンスを見極めろ。

World Pick Up! Radiant Garden レイディアントガーデン

POINT 噴水を使って高台の宝箱をとろう

噴水広場では、水を吹き出している噴水に飛び乗ると高台に登れる。まず1階から高台に噴水で登ったら、水路への出入口に向かうルートとは逆の住宅街のほうに注目。同じように水を噴き出す噴水があるので、それを使って上へ移動すれば、宝箱がある高台に登れる。



▲ここの噴水を使って高台に登り、右側の高台へジャンプすれば宝箱が開けられる。

BOSS トリニティアーマー

主人公3人が協力して戦う相手。胴体のα－アーマーは、手足のβ＆γを破壊しないと倒せない。まずは脚部のβ－アーマーを破壊しよう。βを先に破壊しておくと、レーザー攻撃をしてきたときに回避しやすくなる。手っ取り早く倒すなら、遠くからシュートロックを多用すれば、比較的安全に倒すことができるだろう。



▲3体が円陣を組む稲妻攻撃。マップの端まで離れるか、パーツの裏に回り込めば回避できる。

オススメ デッキコマンド

① フリーズレイド

冷気におおわれたキーブレードを敵に投げ、当たった敵をフリーズ状態にする。フリーズ状態の敵を攻撃すると、与えるダメージは2倍に！　レイド系の攻撃のほとんどは、投げたキーブレードが飛んでいって戻ってくるまで攻撃判定が発生しているのも特徴だ。



▲威力が高く、さまざまな追加効果を持つものがあるレイド系攻撃。ただしスキも大きいので注意。

② マグネ

範囲内の敵を空中の1カ所に吸い寄せる。まとまった敵に対し、一度にダメージを与えられるのも魅力だ。

ダメージも与えろ



▶吸い寄せるだけでなく、ダメージも与えるマグネ。

③ ストップ

ストップ状態の敵を攻撃すると、効果が切れたときにまとめてダメージが入る。停止中はHPが減らないので覚えておこう。

時間よ止まれ！



▶ピンチのときには、いったん敵を止めて仕切り直せ。

オススメ シュートロック ラグナロク

ロックオンした敵に光の弾を一斉に発射するラグナロク。MAXロックオン数が16のため、ロックオンに時間がかからない。最初のコマンドボードで手に入るお手軽さもウレシイ。



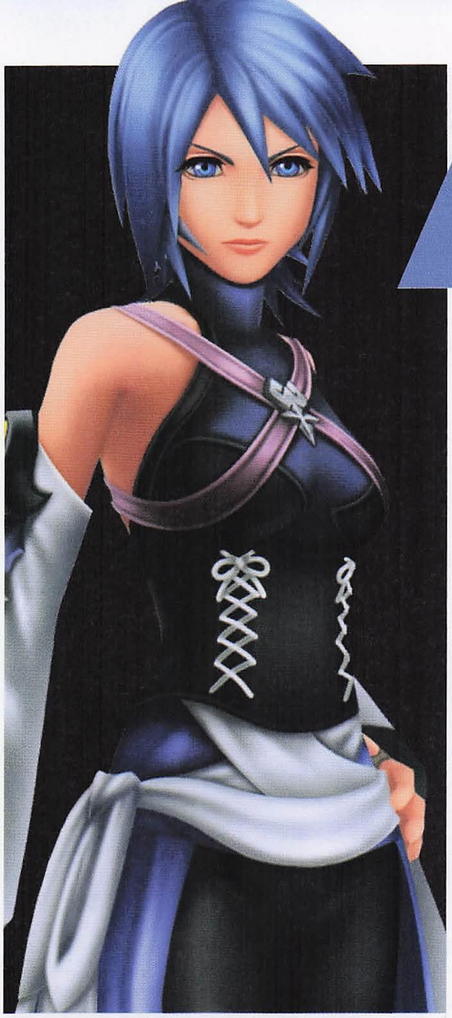
▶MAXロックオン時は、タイミングよく5回◎ボタンを押す追加攻撃が発動する。

オススメ ディメンションリンク ミッキー

シンボル2で発動するEXPダブルアップの効果が高く、経験値稼ぎに最適。シンボル0からケアルラを使うこともできるので、安定した戦いを行えるのも魅力だ。



▶ダメージを受けたときに、一定の確率でワープするダメージオートテレポも便利。



AQUA アクア

強力な魔法攻撃を主体に戦え!

魔法力が高いアクアは、キーブレードでの攻撃よりも魔法が強力。そのため「サンダー」などの範囲攻撃で敵をまとめて倒していける。デッキコマンドには魔法を多めにセットしていこう。彼女だけは全方向からの攻撃をガードできる「リフレク」を使用できるため、混戦でも立ち回れるのが強みだ。



▲テラやヴェントゥスとは違い、魔法コマンドを主体にすることで彼女の真価が見えてくる。

▼回避アクション「ホイールロール」は側転で短い距離を移動する。発生中はほぼ無敵状態だ。



フィニッシュコマンド

魔法を使って、さまざまな状態異常を引き起こすフィニッシュコマンドが特徴的。レベル5を目指す場合は「マジックパルス」の系統をセットしていこう。

アクアのフィニッシュコマンド派生表

- フィニッシュ 進化条件:初期習得
  - ヒートスラッシュ1 進化条件:ファイアブレイザーのチェンジ回数
    - ヒートスラッシュ2 進化条件:ファイアブレイザーのチェンジ回数
  - マジックパルス1 進化条件:コマンドポイントを獲得
    - ジャッジオブブラムウ 進化条件:サンダーボルトのチェンジ回数
    - マジックパルス2 進化条件:コマンドポイントを獲得
      - マジックパルス3 進化条件:倒した敵の数
        - マジックパルス4 進化条件:倒した敵の数
      - ヒールストライク 進化条件:HPがゼロになった回数
        - エクスプロージョン 進化条件:コマンドポイントを獲得
  - ゴールドラッシュ 進化条件:マニーを獲得
    - クレイジーアワーズ 進化条件:歩数
      - サプライズ2 進化条件:マニーを獲得
        - アイスバースト 進化条件:ダイヤモンドダストなどのチェンジ回数
    - サプライズ1 進化条件:マニーを獲得

コマンドスタイル

アクアのコマンドスタイルは、どれも魔法コマンドを使うことがスタイルチェンジの条件。デッキを調整して、有効なスタイルへの変化を狙っていこう。

STYLE 1 マジックウィッシュ

条件:複数の異なるタイプの魔法コマンドを使う

旅立ちの地で取得することができるアクア特有のコマンドスタイル。リーチが長くなる代わりに、攻撃後のスキが大きくなる。フィニッシュコマンドは、コマのように回りながら敵を巻き込んでいく範囲攻撃だ。



フィニッシュコマンド!
▶回っている間は移動方向を自由に入力可能だ。

STYLE 2 ファイアブレイザー

条件:ファイア系コマンドを使う

エンチャンテッド・ドミニオンで取得することができるスタイル。性能はテラとヴェントゥスのファイアブレイザーとほとんど変わらない。炎が弱点の敵を相手にするときは、やはりこのコマンドスタイルが有効だ。



魔法ダメージは変わらず
▶ファイアの威力自体は、通常時と変わらない様子。

STYLE 3 サンダーボルト

条件:サンダー系コマンドを使う

キャッスル・オブ・ドリームで取得。性能はヴェントゥスのサンダーボルトとほとんど変わらない。攻撃の1段目は中距離から距離を一気に詰めて仕掛けられ、コンボフィニッシュは雷をまとったキーブレードで突く。



一気に踏み込む!
▶攻撃の1段目で、一気に敵との距離を詰められる。

STYLE 4 ブレードチャージ

条件:スタイルチェンジ後、ストライク系やファイア系などのコマンドを使う

レイディアントガーデンで取得できるスタイルで、キーブレードのリーチが非常に長くなる。フィニッシュコマンドはキーブレードをバトンのように頭上で回転させ、発生した衝撃波で周囲の敵をまとめて攻撃する。



リーチの長さを生かせ!
▶連続攻撃の1〜2段目はスキが少なく、強力だ。

攻略のPOINT 1 空中での「リフレク」をうまく使っていこう

「リフレク」は「リフレクトガード」と違って、空中でも発動可能。そのためジャンプ攻撃をしている最中であろうが、危険だと思ったら□ボタンでガードできる。

ピンチには空中リフレク



▶ジャンプ中の連続攻撃は1、2段目ならガードへ派生させられる。

攻略のPOINT 2 マジックヘイストのアビリティを活用

魔法での攻撃を主体にする場合、真っ先につけたいアビリティがマジックヘイスト。魔法系コマンドのリロードが短くなるため、優先的につけていきたい。

最大5つまで装備可能



▶P.37のアビリティ発生パターンリストを参考に、うまく合成していこう。

ワールド攻略

テラ同様早めに旅立ちの地に戻り、宝箱の回収も忘れずに。

■BATTLE LEVEL順ストーリーチャート

旅立ちの地
↓
キャッスル・オブ・ドリーム
取得キーブレード:クリスタルワークス
↓
ドワーフ・ウッドランド
取得キーブレード:ロックスプレンダー
↓
エンチャンテッド・ドミニオン
取得デッキコマンド:ハイジャンプ
取得キーブレード:フェアリースター
↓
レイディアントガーデン
取得キーブレード:デスティニープレイス

■入手できる宝箱リスト

旅立ちの地
- きらめく結晶
- ハイポーション
- バインド
- 時の結晶

キャッスル・オブ・ドリーム
- マジックレシピ
- ハイポーション
- スロウ
- ポーション
- 時の結晶
- リフレクブリッツ
- ポーション
- サンダーストーム

ドワーフ・ウッドランド
- バルーンレター
- ポーション
- きらめく結晶
- マグネ
- きらめく結晶
- 時の結晶
- ファイア
- クラッカーファイガ
- ポーション
- ナビマップ
- 時の結晶
- 満たされる結晶
- ハイポーション
- エーテル
- ポーション
- リベンジブリッツ
- ポイズン
- アタックレシピ

エンチャンテッド・ドミニオン
- ナビマップ
- アブソリュートゼロ
- みなぎる結晶
- ケアル
- 力の結晶
- スリプル
- コンフュストライク
- ハイポーション
- アイスバラージュ
- ハイポーション
- エーテル
- バルーンレター
- ポーション
- ハイポーション

レイディアントガーデン
- ポーション
- エーテル
- ハイポーション
- サンダラ
- ハイポーション
- ガードレシピ
- バリアクラッカー
- うるおいの結晶
- ゼアノートレポート3
- ゼログラビデ
- みなぎる結晶
- ストライクレイド
- 時の結晶
- ナビマップ
- オールキュア
- デトネスクウェア

World Pick Up! Castle of Dreams キャッスル・オブ・ドリーム

POINT ジャックを目的地まで守りきろう

襲いかかってくるアンヴァースからジャックを守り、目的地まで護衛できればクリアとなる。ジャックのそばから離れないようにしながら、□ボタンのガードを使って、敵の攻撃を跳ね返そう。クリアが難しい場合は「サンダー」などの範囲攻撃ができる魔法をセットするといい。



▲ジャックがピンチになると、画面上にガードの指示が出現。素早く□ボタンを押そう。

BOSS カースドキャリッジ

空中から踏みつぶしてくるジャンプ攻撃や、吸い込んでダメージを与えてくる吸引攻撃がやっかい。体当たりかジャンプ攻撃をガードしたあとに◎ボタンを押すと、ターンオーバーが発生し、敵を転倒させることができる。「リフレクブリッツ」の発動中はガードと同じ扱いになるので、うまく利用して戦っていこう。



▲やっかいな吸引攻撃だが、背後に回り込んでかわすことができれば、一方的に攻撃し放題だ。

World Pick Up! Enchanted Dominion エンチャンテッド・ドミニオン

POINT フィリップ王子と力を合わせて門を開け!

魔女の城:門では、閉ざされている門を開くためにフィリップ王子と協力して進むことになる。王子に呼ばれたら協力アクションが発動可能。王子に近寄って□ボタンを押し、破壊した城壁を足場にして上に登ろう。門を開閉するスイッチを攻撃したら、先へと進むことができる。



▲□ボタンのあとは◎ボタンを押す。もし失敗しても、再チャレンジ可能だ。

BOSS マレフィセントドラゴン

口から吐き出す緑色の炎と、脚を地面に叩きつける衝撃波が強力。正面から向かい合う場合は、フィリップ王子の背後に立つと炎を無効化できる。敵の背後に回り込んで「ファイア」などの魔法で攻撃すれば楽に戦うことも可能。体力が減ってくるとマレフィセントドラゴンは空を飛ぶので、シュートロックを狙うチャンスだ。



▲空を飛ぶようになったあとは、フィリップ王子との協力アクションを発生させてダメージを与えてもいい。

World Pick Up! Radiant Garden レイディアントガーデン

POINT ミッキーと共闘してアンヴァースを倒せ

多数出現するアンヴァースをミッキーとともに撃破しよう。出現する敵のなかで気を付けたいのは、遠距離から衝撃波を飛ばして攻撃してくるアンヴァース。「スリプル」で眠らせてしまうのも有効だ。ミッキーの近くで協力アクションを使うチャンスを待ちながら戦おう。



▲ミッキーとの協力アクション「ホーリーバースト」は2人で回転しながら攻撃する。

BOSS ヴァニタス

ヴァニタスはこちらの攻撃をワープでかわして、頭上から落下しながら攻撃する技を多用してくる。スキを見せるとすぐに反撃を受けてしまうため、攻撃後のスキが少ない「たたかう」の1、2段目を軸に戦おう。効果的なアタックコマンドは少ないので、回復用に「ケアル」だけでなく「ポーション」をデッキにセットして挑むのもあり。



▲「ゼログラビデ」や「マグネ」が効きやすく、空中に浮かせたときに連続攻撃を当てよう。

オススメ デッキコマンド

1 デトネスクウェア

周囲に魔法のトラップを設置するコマンド。接触した敵に大ダメージを与えられるうえ、スタン状態にできることもある。トラップとして使うだけでなく、敵の近くで使用すれば普通の攻撃として当てることも可能。レベルが上がると設置するトラップの数が増加する。



▲攻めにも守りにも優秀な魔法コマンド。「デトネシールド」はトラップの配置場所が異なる。

2 サンダー

発生が速く、使いやすい範囲攻撃。敵に当たるとほかの敵に感電する特徴もあるため、相手が多いほど効果は高い。

連発して敵を一掃する



▶デッキに複数セットすれば、敵に囲まれても安心。

3 リフレクブリッツ

リフレク状態で突進攻撃を繰り出す。ガードしながら一気に敵に近づけるので、移動手段として使用するのもありだ。

リスクが少ない突進攻撃



▶突進攻撃中はリフレクが発動する高性能なコマンド。

オススメ シュートロック

サンダーストーム

サンダー属性の弾を一斉に発射。MAXロックオン数は5と少ないが、素早くMAXにできるので使いやすい。追加入力に成功すれば、1回に10発ずつ、最大5回まで追加攻撃が可能。



▶1つの弾の威力が高く、MAXロックオンにしやすい。追加入力はタイミングよく!

オススメ ディメンションリンク

シンデレラ

リジェネとオートリカバリーで回復でき、デッキコマンドには回復魔法の「フェアリーヒール」が2つもセットされている。ピンチのときや強敵との戦いなどで活用していこう。



▶優れた回復能力だけではなく、扱いやすいアタックコマンドが多いのも魅力だ。

『KHBbS』をやり込む!! ③



ミラージュアリーナ追究

友達と通信プレイが楽しめる専用ワールド、ミラージュアリーナ。ここでしか入手できないアイテムなど、本ワールドを徹底解説！

アリーナのコンテンツを制覇しよう！

レポート内にある「アリーナミッション」をクリアするとアリーナレベルが上がり、メダルショップで交換できる景品の種類などが増加。景品を手に入れるには多くのメダルが必要になるため、オススメの稼ぎ方を参考に効率よくメダルを増やしていこう。



▲アリーナモードにおける6つのバトルを攻略。1人プレイでも安心の立ち回りを解説する。

▼アリーナミッションをクリアするとアリーナレベルがアップ。レベルは最大で30だ。



CHECK アリーナミッションをクリアするとオトクなボーナスも!

ミラージュアリーナでは、各コンテンツクリア時にボーナスや武器を入手できるときがある。これらは1人プレイでも協力プレイでもOK。ほかにもクリア時にコマンドスタイルやシュートロック、さらにシークレットレポートが手に入る場合も。

入手できるボーナスやアイテムの例	
最大HPアップ	テラやヴェントゥスで「幻惑せし者」をクリア。
ダークバイター（キーブレード）	テラで「幻惑せし者」をクリアする。



入手できるのは初めてクリアしたとき！

▲アリーナモードのバトルは難易度が高い。友達と強力して挑むか、レベルを上げてチャレンジしよう。

コンテンツごとに入手できるものを確認!

ミラージュアリーナに用意されたコンテンツは、クリア時に獲得できるものがそれぞれ異なる。どのコンテンツで何が獲得できるのかを確認しておこう。基本的にどのコンテンツでもメダルは入手できるが、クリア時の順位によって獲得量は変動する。

VSアリーナモード

獲得できるもの メダル

対戦時間にもよるが、メダル獲得の効率はよくない。純粋に対戦を楽しむのが一番!?

アリーナモード

獲得できるもの メダル・CP・経験値

獲得できるメダルの量が多く、キャラやコマンドの成長も。トータル的にも効率がいい。

コマンドボード

獲得できるもの メダル・CP

1戦に時間はかかるが、CPを入手できるうえに獲得できるメダルの量もなかなか多い。

ディメンションリンク

借りられるもの リンク相手のデッキコマンド

レベルの高いプレイヤーとリンクすれば、序盤から強力なデッキコマンドを使用可能。

POINT1 アリーナモードではキャラのレベルも上がる

アリーナモードに出現する敵を倒すと、1人プレイ同様CPや経験値を入手できる。フィニッシュコマンドの成長も反映されるので、メダル稼ぎにもキャラ成長にも最適だ。ただし、経験値などが入るのはあくまで自分が敵を倒した場合のみ。ほかのプレイヤーが敵を倒しても経験値などは入らない。



◀通信プレイでキャラのレベル上げができるのは、アリーナモードだけだ。

POINT2 「再会」で複数のフィニッシュ技が進化する

ディメンションリンクを結んだプレイヤーと一定時間後に再会すると、相手のプレイ内容によって自分のフィニッシュ技が成長する。これを利用すれば、一度に複数のフィニッシュ技を進化させることも可能だ。進化の条件を確認して、お互いのフィニッシュ技を成長させあおう。



◀再会のシステムは、1人では達成が難しい「歩数」などの条件をクリアするのに役立つ。

アリーナレベル5までの景品リスト

景品名	メダル数	効果
フレンドケアル	180	自分と周りにいる仲間のHPを少し回復する
フレンドケアルラ	360	自分と周りにいる仲間のHPを多く回復する
フレンドエスナ	360	自分と周りにいる仲間のステータス異常を回復する
紙吹雪	150	紙吹雪を飛ばす。何か特別なことが起こるかも?
花火	400	祝い花火を打ち上げる。何か特別なことが起こるかも?
挑発	100	敵を挑発して攻撃を引きつける
歓喜	100	ガッツポーズを決める。何か特別なことが起こるかも?
バニッシュ	750	一定時間、敵や仲間から姿が見えなくなる
トリニティリミット	3000	仲間と協力して行うコマンド。使用スロット数:3
フレイムバースト	900	炎の弾を発射するシュートロック。交換できるのはアクアのみ
プライズチケット	350	アリーナレベルにかかわらず「財宝のありか」のイベントを登録できる
プリズンチケット	500	アリーナレベルにかかわらず「牢獄の番人」のイベントを登録できる
ダズルチケット	550	アリーナレベルにかかわらず「幻惑せし者」のイベントを登録できる
タイラントチケット	800	アリーナレベルにかかわらず「集いたる暴君」のイベントを登録できる
トレジャーチケット	1500	アリーナレベルにかかわらず「欲を見つめる目」のイベントを登録できる
きらめく結晶	300	コマンドチャージの材料。ファイアアップなどのアビリティが発動する
時の結晶	350	コマンドチャージの材料。マジックヘイストなどのアビリティが発動する
力の結晶	300	コマンドチャージの材料。コンボFアップなどのアビリティが発動する
みなぎる結晶	300	コマンドチャージの材料。コンボプラスなどのアビリティが発動する
うるおいの結晶	400	コマンドチャージの材料。HPアップなどのアビリティが発動する
満たされる結晶	350	コマンドチャージの材料。ドローなどのアビリティが発動する
めぐりくる結晶	400	コマンドチャージの材料。ラックアップなどのアビリティが発動する

メダルショップのオススメ景品

❶ フレンドケアルラ

フレンドケアルの上位魔法で、自分と周囲の味方のHPを多く回復する。アリーナモードでこの魔法を使うと評価が高くなり、獲得できるメダル量が増えるので覚えておこう。

❷ バニッシュ

一定時間、敵や味方から姿が見えなくなる。敵から狙われなくなるので、安全にHPを回復させたいときなどに活用しよう。また、VSアリーナモードではかく乱にも使える。

❸ フレイムバースト

アクアのみ交換できるシュートロックコマンド。ほかの景品と比べてメダル量が多めだが、ファイア属性に弱い敵のために持っておきたい。

❹ 挑発

敵を挑発して、自分に攻撃を集中させる。ピンチの味方が狙われている場合は、このコマンドで切り抜けよう。HPや防御力が高いプレイヤーが使用するのが有効な戦法だ。



▲遠くで逃げ回る敵をおびき寄せるのにも役立つ。3キャラで挑発のアクションが異なる点にも注目。

CHECK オススメのメダル稼ぎ術

メダルショップの景品をすべて入手するには、かなりのメダルが必要になる。ここではオススメのメダル稼ぎ術を解説！ どちらの方法も、通信プレイで行う場合は、メダル獲得量を増やすために1位を目指すこと。

オススメ① アリーナモードで稼ぐ

最も効率がいい方法。ランクが高いミッションほどメダルの量も多くなる。1人プレイ時は順位によるボーナスが得られないが、フレンドケアルなどの魔法を使うことで獲得メダル量を若干増やせる。

メリット

獲得メダル量が多く、かかる時間も比較的短め。



▲通信プレイの場合、クリア時の成績が1位だと獲得できるメダルは1.5倍になる。敵に与えるダメージなどを増やし、好成績を収めよう。

オススメ② コマンドボードで稼ぐ

複数人で楽しみながらメダルを稼ぐのにオススメの方法。1回のプレイに時間はかかるものの、優勝すれば500メダルほど手に入るときも。獲得メダル量には、順位と総資産額の2つが影響する。

メリット

最大3人でワイワイ楽しみながらメダルを稼げる。



▲総資産額が多いほど、より多くのメダルを獲得できる。熱い駆け引きを繰り広げながら、メダルも稼げるのが魅力的だ。

開放される6つのアリーナモードを攻略!!

アリーナモードで挑戦できる6つのバトルを解説。参加には一定のアリーナレベルが必要だ。

審判の時

作成条件:最初から出現

ランク:★☆☆☆☆　ラウンド数:4
シングルプレイ時の最大メダル獲得数:87

ザコ戦で難関となる場面は特にないが、ボスのアイアンプリズナーⅠは強敵。ブリザド系が有効なので、ブリザラやブリザガをセットしておこう。身体を振り回す攻撃はガードのチャンス。しっかり決めてリベンジ技で反撃せよ。



◀炎をまとった回転攻撃は、連続で攻撃を受け続ける。ガードはできないので回避に専念を!

呪いの輪廻

作成条件:アクアでキャッスル・オブ・ドリームをクリア、またはアクアのクリアデータがある

ランク:★☆☆☆☆　ラウンド数:4
シングルプレイ時の最大メダル獲得数:105

動き回る敵が多く、ベースコマンドが当てにくい。マグネ系やゼログラビデ系で動きを封じてから攻撃を繰り出そう。ボスのカースドキャリッジは、遠くからシュートロックで攻めるのがオススメ。デトネ系のコマンドも役立つ。



◀接近戦を仕掛ける場合は、吸い込みに注意。ヒット&アウェイの戦法で立ち回ろう。

駆ける紡ぎ手

作成条件:テラでエンチャンテッド・ドミニオンをクリア、またはテラのクリアデータがある

ランク:★★☆☆☆　ラウンド数:4
シングルプレイ時の最大メダル獲得数:140

マップが広いので、ピンチのときは敵から距離を離すか、物陰に隠れて回復に徹しよう。ボスのホイールマスターは本体のHPを0にすれば勝利。シュートロックを使うときは、糸車や車輪は無視して本体をロックオンしよう。



◀シュートロック中の無敵時間を利用すれば、相手のやっかいな攻撃を気にせずに戦える。

牢獄の番人

作成条件:アリーナレベル3、またはプリズンチケットを使用

ランク:★★☆☆☆　ラウンド数:5
シングルプレイ時の最大メダル獲得数:175

頻繁に出現するイリタブルタンクは、正面から攻撃するとやがて自爆する危険な敵。バルブがついている背中側から攻撃すれば問題ないので、うまく立ち回ること。マグネ系などで動きを封じてから攻撃するのも有効だ。

●レイザーバニーの大量出現に注意

4ラウンド目に出現するレイザーバニーは、攻撃のリーチが長く威力も高い。一度に攻撃を受けないよう、1体ずつ相手をするか、シュートロックなどで戦っていこう。

BOSS アイアンプリズナーⅡ

基本はアイアンプリズナーⅠと同じ

アイアンプリズナーⅠと同じ攻撃を多く使ってくるため、基本的な立ち回りは同じで問題ない。ハンマーで叩く攻撃は、予備動作を確認して回避に徹しよう。シュートロック以外でダメージを与える場合は、1度に数回攻撃できるブリッツ系のコマンドがオススメ。デトネ系のコマンドも、トラップが数回ヒットして大ダメージを与えられる。

オススメデッキコマンド　●ファイアブリッツ　●サンダーブリッツ　●デトネスクウェア　●ラグナロク

要注意攻撃　炎回転攻撃
ガードできないので回避に専念

範囲が広く、攻撃を連続で受け続けるため、非常にやっかいな攻撃。ギリギリまで引きつけてから、エアスライドで回避しよう。シュートロックの無敵時間を使うのもあり。



◀ハンマーで叩く攻撃は、予備動作がわかりやすい。1回受けるとその後の攻撃も受け続けるので、確実に回避を。

幻惑せし者

作成条件:アリーナレベル5、またはダズルチケットを使用

ランク:★★☆☆☆　ラウンド数:5
シングルプレイ時のメダル獲得数:210

ラウンド開始時のキャラの立ち位置と敵の出現位置が近く、スキの大きいシュートロックなどはつぶされやすい。使用するときは十分な距離をとること。このあたりからの回復魔法はケアルラ以上が望ましい。

●ソニックブラスターを早めに討伐

ソニックブラスターは索敵モード中にこちらを複数回ロックオンし、攻撃モードで大ダメージを与えてくる。一定距離を保つ習性を利用し、シュートロックで一掃しよう。

BOSS ミミックマスター

少ないスキでシュートロックを決めろ!

腕に抱えた本を使ってさまざまな攻撃を繰り出してくる。ベースコマンドよりも、シュートロックや範囲の広い魔法で攻撃していこう。1人プレイのときはシュートロックをジャマされないよう、ロックオン数の少ない技をセットしておくといい。本に包まれるとこちらの情報を吸収され、自身の分身が出現するが、ダメージを与えると消える。

オススメデッキコマンド　●サンダーブリッツ　●ブリザガ　●デトネスクウェア　●バイオバラージュ

要注意攻撃　暗闇レーザー
紫色のレーザーは必ず回避

当たると暗闇状態になるレーザーを放つ。レーザーはミミックマスターを中心に、時計の針のように回転する。タイミングよくジャンプで避けるか、距離を大きく離そう。



◀同時に2種類のレーザーを放つことが多い。紫色のレーザーに当たると暗闇状態になるので、注意して避けよう。

集いたる暴君

作成条件:アリーナレベル7&レイディアントガーデンをクリア、またはタイラントチケットを使用

ランク:★★★☆☆　ラウンド数:6
シングルプレイ時の最大メダル獲得数:245

マップがかなり広いのが特徴。ただし、大きく移動してくるイリタブルタンクや、距離を無視して攻撃するクロノツイスターが出現するので、遠距離でも気を抜かないように。イエローマスタードにはブリザド系で対処しよう。

●クロノツイスターの砂が落ちる前に攻撃

砂時計の姿をしたクロノツイスターは、砂がすべて落ちると、こちらの動きを止めてくる。コンボ攻撃を当てて砂時計をひっくり返し、相手の攻撃を防ごう。

BOSS トリニティアーマー

胴体は一番最後に撃破できる

レイディアントガーデンに出現したものと同じ敵。ただし攻撃力は高くなっているため、各種攻撃に注意しよう。まずは低い位置にある両脚をシュートロックなどで撃破。胴体は一番最後でないと倒せないので、次に両腕を集中攻撃しよう。胴体のみが残ると直後に小さいビームを無差別に乱射してくるが、このときはシュートロックのチャンスだ。

オススメデッキコマンド　●サンダガ　●デトネスクウェア　●ラグナロク　●バイオバラージュ

要注意攻撃　レーザービーム
相手の真下にもぐり込め!

胴体が放つ極太のレーザー。威力が非常に高く、周囲をなぎ払うように一定時間照射してくる。相手の真下に移動し、レーザーの動きと同じ方向に動いて回避しよう。



◀スライドやドッジロール、ホイールロールでも避けられるが、タイミングを誤ると大ダメージを受けてしまう。



『KHBbS』をやり込む!! ④

コマンドボード探求

独立した1つのゲームとして見ても、非常に楽しめる「コマンドボード」。COM戦でも対人戦でも役立つ知識と知恵を伝えよう。

基礎知識編　さまざまな仕組みを覚えてライバルたちに差をつけよう!!

知らなくても楽しく遊べるが、知っておくと何かと有利になるコマンドボードの各種仕組みを詳しく解説。まずは3カ条に書いてあることから覚えてみよう！

●ボーナスの仕組み
ボーナスを増やす方法を伝授！

青・赤・緑・黄の4つのチェックポイントの通過時やスタートパネル到達時に得られるボーナスは、移動し続ければ確実に得ることができる貴重な収入。このボーナス額を増やしていくことがコマンドボード攻略の基本となる。ボーナスの算出方法は以下のとおりで、最も増やしやすいのはパネルボーナス。このボーナスを増やすために、積極的にパネルをレベルアップしていき、所持パネルの価値を上昇させておきたい。



▲BPは所持するだけでは収入を生まない。マイナスにならない程度に投資を！

●ボーナス一覧

ボーナス名	ボーナス算出方法
チェックポイントボーナス	初期値×BPアップパネル上昇率
ラップボーナス	初期値×ラップ数×BPアップパネル上昇率
パネルボーナス	所持パネルの価値合計×50%
カードボーナス	初期値×所持カード数×BPアップパネル上昇率

ボーナス3カ条
1 安定収入となる各種ボーナスの額を覚え、戦略を立てる
2 所持パネルに投資し、パネルボーナスの大幅上昇を図る
3 もらったボーナスで所持パネルの価値をさらにアップ！

●レベルアップとパネル価値の仕組み
連鎖 or 独占中のパネルを優先的にレベルアップ

通常はレベルアップに使ったBPと同じだけパネル価値は上がる。しかし連鎖か独占中のパネルをレベルアップすれば、支払ったBP以上にパネル価値が上がるため、それだけで総資産も上昇。レベルアップに必要なBPや通行料算出方法も覚えておいて損はない。

●通行料早見表

レベル1=パネル価値の40%
レベル2=パネル価値の40%
レベル3=パネル価値の50%
レベル4=パネル価値の50%
レベル5=パネル価値の60%

●レベルアップに必要な金額

元とアップ後のレベル	必要BP
レベル1→レベル2	初期価値の50%
レベル1→レベル3	初期価値の200%
レベル1→レベル4	初期価値の400%
レベル1→レベル5	初期価値の700%
レベル2→レベル3	初期価値の150%
レベル2→レベル4	初期価値の350%
レベル2→レベル5	初期価値の650%
レベル3→レベル4	初期価値の200%
レベル3→レベル5	初期価値の500%
レベル4→レベル5	初期価値の300%

パネル価値の計算方法
●パネル価値＝（初期価値＋レベルアップ時に支払ったBP）×連鎖ボーナス×独占ボーナス
●連鎖ボーナス：同マークの自パネルが2つ並ぶと10%、3つで20%、以降連鎖数に応じて10%ずつ増加
●独占ボーナス：同カラーのエリアのパネルをすべて自分で所持すると一律50%増加

パネル価値3カ条
1 連鎖or独占ボーナスを得ているパネルはレベルアップするだけで総資産を増やせる
2 2パネルのエリアは独占しやすくて強力　3 一気にレベル3か5まで上げると通行料的にオトク

●パネル効果の仕組み
特殊パネルの詳細な効果を知ろう

各パネルの効果に関するマメ知識を掲載。詳しい効果をしっかり覚えて戦略に組み込もう。3箇条もしっかりチェック。

パネル効果3カ条
1 BPアップはほとんどの数値に影響
2 ボーナスパネルのコマンドは変化する
3 プライズボーナス獲得はかなり大切

スタートパネル	目標BPに到達した状態で最初に通過したプレイヤーが勝利	ボーナスパネル	セットされるコマンドは、候補のなかから設定される
コマンドパネル	線でつながれたパネル同士でも連鎖ボーナスは得られる	BPアップパネル	このパネルの効果は、ボーナスやパネル価値などすべてに発動
チェックパネル	停止時の、好きなパネルをレベルアップ可能な効果は強力	ダメージパネル	ハンドの「BPガード」効果で無効化できる
スペシャルパネル	マップごとの異なる効果を覚え、止まるか避けるかを判断しよう	プライズキューブ	ダメージの回避よりプライズボーナスの奪い合いが重要

テクニック編　テクニックと駆け引きを身につけライバルたちを突き放せ!!

ハンドの使用タイミングやマップを移動する順序など、勝つために考えるべきことはたくさんある。ここでは汎用的なテクニックを解説していこう。

●ハンドテクニック
使うタイミングが大切

カードの組み合わせによって使えるハンドは、全部で10種類存在。各ハンドの効果と使い方、主観的な評価は下表のとおり。これを参考に、効果的なタイミングで使うことを意識しよう。なお右記の2種類は、特に詳しく解説する。

PICK UP 1　ダイス×2・×3　目的を持って使おう

ダイスを増やす効果は純粋に効果的だが、目的を持って使うことでさらに効果的になる。「数マス先の高額通行料を越える」「プライズボーナスを奪う」「ダメージパネルゾーンを一気に越える」などの重要局面で使うために、1つ2つは残しておきたい。



▲×2は7、×3は10or11が一番出やすいことを覚えておこう。

PICK UP 2　ジョーカー・ゴールデンチャンス
スロットは目押し可能

どちらもキャプチャーが出れば一発逆転もありえる。しかもスロットは目押しが可能だ。押した地点から6、7コマずれるので、止めたい項目が2、3個並んでいる箇所①（左記参照）から6、7コマ前の地点②を狙おう。

スロットの一例
ダイス×2
ジョーカーチャンス
ジョーカーチャンス(①)
ジョーカーチャンス
スタン
方向チェンジ
ダイス×2
BPガード
BPガード
コンフュ(②)
ジョーカーチャンス

●ハンド一覧

効果名	使用カード	効果と補足	評価
ダイス×2	まほうカード1枚	ダイスが2個になる。最も出やすいのは「7」で確率1/6。また「5」以上が出る確率は5/6。逆に「10」以上が出る確率は1/6なので期待しすぎないように	★★★
ダイス×3	まほうカード2枚	ダイスが3個になる。最も出やすいのは「10」「11」で確率は1/8ずつ(合計1/4)。プライズボーナス争奪戦や目標到達後のゴールへの競争で効果的	★★★
スタン	アタックカード1枚	選択した相手を1ターン休みに。3人戦では1位妨害とプライズボーナス争奪戦用。2人戦で使うと自分が連続行動できるのでかなり強い	★★
方向チェンジ	アタックカード2枚	ダイスを振ったあと移動方向を選べる。「スタートでボーナスを得て目標到達」→「スタートを越える」→「方向転換してゴール」が決まれば美しいが……	★
通行料2倍	アタックカード3枚	5ターンの間、自パネルの通行料が2倍。目標BPが高く、元々通行料が高めの自パネルを多めに所持していれば使うのもアリ。ただ3枚消費はツライ	★
BPガード	その他カード1枚	1回だけ、BPを奪われない。効果中はキャラにバリアが表示される。ほかに使うハンドがないときに保険で使おう。安いBPで効果を失うともったいない	★★
コンフュ	その他カード2枚	3ターンの間、全対戦相手は分岐点でランダムに進路が決まる。周回を遅らせたり、自分の高額地を踏ませやすくしたりできる。ただしタイミングは難しい	★★
BPマグネ	ジョーカー以外1枚ずつ	対戦相手全員の所持パネル数×100BPを入手。3枚使う割には収入は少なめ。「これを使えば目標達成」なタイミングで使えれば最高ではある	★
ジョーカーチャンス	ジョーカーカード1枚	スロットマシンでハンド効果を選択。「パネルキャプチャー」が出るとランダムでパネルを1つ奪える。1位の場合、「通行料2倍」を狙うのも手	★★★
ゴールデンチャンス	ジョーカーカード3枚	1つのエリアのパネルを全部奪う「エリアキャプチャー」が非常に強力。必然的に独占ボーナスも発生するので大逆転を狙えるが、3枚そろえるのが大変	★★

●移動テクニック
最短距離とプライズキューブを意識

移動の基本は最短距離。周回ボーナスが大きいので少々の支払いは気にせずに。またプライズキューブも重要。相手の動きを予想し、プライズでダメージパネルを越えるように動きつつ、狙えるならプライズボーナスも狙う。



▶ダメージはハンドで回避する手も。

●レベルアップテクニック
連鎖 or 独占か、止まりやすいパネルを！

最優先でレベルアップすべきは独占中のパネル。次に3連鎖以上のパネル。それら以外なら、相手が止まりやすいパネルを上げよう。1周で2度以上通る箇所、分岐で避けられない箇所、必ず通るスタート付近などが有効。



◀価値を上げれば買い取られにくい。

●対人戦の駆け引き
2位と3位は協力しよう

1位は総じてパネルボーナスも多く、どんどん有利になる。そんな1位に対抗する方法の1つが、2位と3位の共闘。1位へ交互にスタンを使うだけでも逆転のチャンスは広がる。



▲パーティゲームで1位が狙われるのは当たり前。狙われても恨まずに。

ボード攻略編 ボード固有の攻略法を知り、ライバル達に差をつけよう！

各ボードの初期状態やボーナスパネルにセットされたコマンドリスト、固別の攻略アドバイスなどを一挙掲載！ ボードの特徴を見極めよう!!

※1：出現コマンドはキャラごとに異なります。マップの色分けは、エリアを表します。
※2：プレイヤーキャラ以外の2人と対戦

キーブレードボード

ハンドを積極的に使用

対戦相手※2



ボードが小さく、すぐにチェックポイントでコマンドが補充されるため、積極的にハンドを使っていこう。

●ボーナスパネル情報

初期価値	出現の可能性があるコマンド ※1	
150	スロウ	コンフュ
250	ポイズンブレード	ストライクレイド
280	ブリザド	エアロ
380	ケアル	マグネ
800	ラグナロク	ゼログラビデ



固有イベント キーブレードライダー

移動距離短縮や独占狙いに効果的


◀とにかく使えば使うほど有利に！

スペシャルパネルに止まると、好きなパネルへワープできるイベントが発生！ワープ後は方向転換も可能なので、ワープ可能なときは必ず利用しよう。

Point1 プライズ争奪戦に勝て


▲誰かが上に進んだらチャンス！数手先を予想しつつ慎重に動こう。

誰かが先にスタートから上へ向かったら、自分は下のルートを急いで進もう。すると青チェックへ行く際に高確率でプライズボーナスを得られる。ほかに狙っている人がいたらスタンを使うのも手。

Point2 中央のパネルは狙い目

最短距離で周回時に2度通過するコマンドパネルは、中央にある価値250のボーナスパネルと左側の価値300のパネル。そしてスタートパネル右側の2つ。単純計算で他パネルより2倍止まりやすいため、これらを得たら優先的にレベルを上げよう。



▶想像以上に停止する。

ロイヤルボード

1対1の真剣勝負

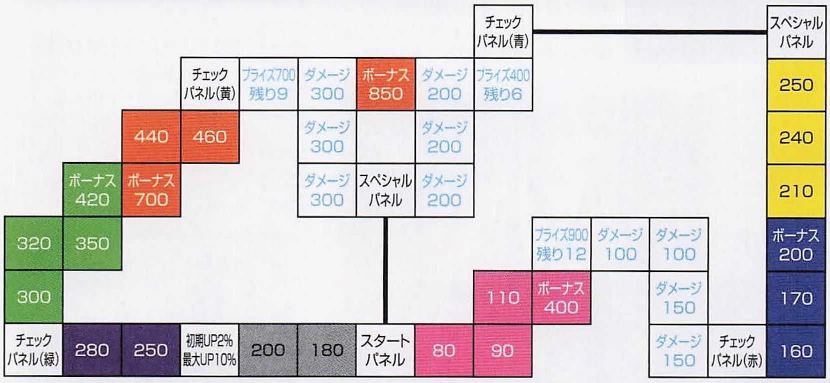
2人戦専用のボード。相手ターンを飛ばすスタンや、固有イベントで差をつけて逃げ切ろう。

対戦相手



●ボーナスパネル情報

初期価値	出現の可能性があるコマンド ※1		
200	ストップ	バインド	ブラックアウト
400	ファイア	サンダー	—
420	ウィッシュブレード	スタンブレード	—
700	チャージガード	チャージバリア	—
850	メテオシャワー	ファイアダッシュ	—



固有イベント ビビディ・バビディ・ブゥ！

BPをたっぷりもらえる嬉しいイベント

スペシャルパネル停止時、出目×300BPを得られる。序盤のみならず中盤以降でも効果の高いイベント。止まれるなら、中央の円部分を利用してでも止まろう。


▶目標BPが低い場合、このイベントが勝敗を決することも。

Point 2パネル構成エリアの独占を視野に！

目標BPが低い場合、固有イベントか右下のプライズボーナスを狙えば有利に進められる。目標BPが高い場合も固有イベントなどを意識するのは基本だが、さらにエリア独占も狙って相手に差をつけたい。独占しやすいのはスタート左側にある、2パネルで構成された2エリア。スタート直後にダイス1つで移動することで、このあたりのパネルを得ておこう。



▲独占してレベルアップすれば、あっという間に目標達成も。

ハニーポットボード

甘く見てると刺されるかも!?

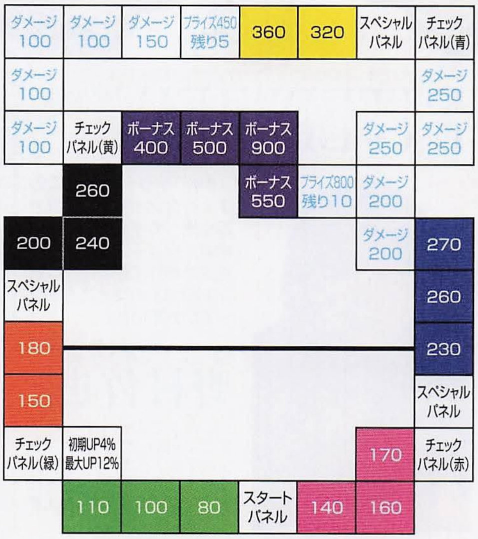
見た目の和やかさとは裏腹に、結構難しいボード。ハンドのタイミングを見極めよう。

対戦相手



●ボーナスパネル情報

初期価値	出現の可能性があるコマンド ※1	
400	ファイラ	ファイアブリッツ
500	ソウルリリース	コンフュストライク
550	テトネスクウェア	ゼログラビラ
900	サンダーロール	サンダラ



固有イベント ハニーパラダイス

ハチミツなら少し嬉しい

スペシャルパネルに止まった本人に1つ、さらにボードのどこかに複数のツボが落ちてくる。触れたツボがハチミツのツボなら100BPゲットで、ハチのツボなら100BP減少。増減の幅が小さいので、ムリに狙う必要はないだろう。


▶止まった本人も増えるか減るかわからない。

Point 恐怖のダメージパネルを越えろ！

ボード上部にある2カ所のダメージパネルゾーンが厳しい。ハンドなしではダメージ必至なので、直前まで温存しておこう。そのぶんプライズボーナスが大きいので、積極的に狙いたい。


▲ふくれ上がったボーナスを得れば極めて有利。



◀ダメージパネル直前まで近づき、ダイス増加で一気に渡れ。



「キングダム ハーツ」を知る

物語の時系列順にシリーズ5作品をチェック。『KHBbS』を遊びつくすうえで押さえておきたいキャラやキーワードも解説する！

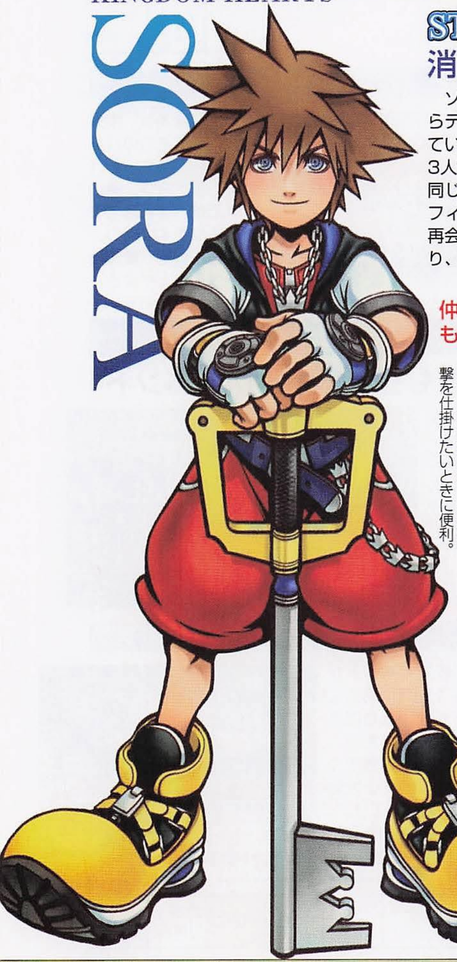
キングダム ハーツ

KINGDOM HEARTS

魅力的なコンセプトで新境地を開いたシリーズの出発点

ディズニーのキャラと『ファイナルファンタジー』のキャラの夢の共演を実現させ、大きな話題を呼んだシリーズ第1弾。ソラを主人公として描かれるドラマの出発点となる。物語には数多くの謎が散りばめられていて、プレイヤーの好奇心と冒険心をくすぐる内容になっている。

SORA



STORY

消えた友達を捜して世界を旅する

ソラ、リク、カイリは外の世界に憧れながらデスティニーアイランドという島で暮らしていた。そんなある日、島が闇に飲み込まれ、3人は離れ離れに。ソラは2人を捜すため、同じように王様を捜していたドナルドとグーフィーの2人と旅立つ。そして冒険の果てに再会を果たすも、リクと王様は闇の世界に残り、再び離れ離れになってしまう。



◀ソラはトラヴァースタウンでドナルドとグーフィーに出会う。それぞれの事情を知り、3人は一緒に旅をすることに！

3人は外の世界に旅立つ！



▼ソラとカイリは14歳で、リクは15歳。遊ぶときも冒険をするときも3人はいつも一緒で、島で楽しく過ごしていたが……。

仲間を呼んで助けてもらうことも！



▶△ボタンを押すと、分散している仲間たちを呼び寄せて一緒に戦える。集中攻撃を仕掛けたいときに便利。

SYSTEM

3人パーティで突き進め！

冒険は3人パーティで進行。フィールドを進むと敵が出現し、その場所でバトルに突入する。仲間たちは独自の判断で戦うが、その行動はカスタマイズすることが可能。仲間が増えた場合はメンバーを変更することもできる。

KEY CHARACTER

アンセムの野望とは？

「キングダムハーツ」を求め、アンセムが暗躍する。またソラたちとはぐれたあと、リクも別の世界で友達を捜していた。だが悪しき心の者と出会ってしまい……。



闇の探求者アンセム



▶アンセムは「キングダムハーツ」を完成させ、すべての世界を闇で包もうとしていた。

▲リクはマレフィセントらに出会い心を闇に染め、闇の陣営としてソラと敵対することに。そして身体を闇の探求者アンセムに乗っ取られてしまうことになる。

FINAL MIX

黒いコートの人物と対決！

『KHファイナルミックス』では、黒いコートの人物とのバトルが実現。ソラに意味深な言葉を投げかけ、両手に持ったエリアルブレードで攻撃を仕掛けてくる。まるでソラの力を試すかのように……。



▲ホロウバスティオンの礼拝堂で遭遇すると攻撃を仕掛けてくる。その目的は？

INTERVIEW インタビュー



『KH』シリーズすべてのディレクターを務める野村哲也氏へのインタビューを掲載。シリーズの始まりの物語であり、最新作となる『KHBbS』の見どころを語っていただいた。

ディレクター
野村哲也氏

これまでの『KH』シリーズで、一貫してディレクションを手掛けるスクウェア・エニックスのデザイナー。現在は『FFヴェルサスXIII』を鋭意制作中。

――今回のポイントとして、3人の主人公から好きなキャラを選べるということがありますが、オススメの順番は？

野村哲也氏（以下、敬称略）：テラ、ヴェン、アクアの順番ですかね。その順番にシナリオを書いたので、きっとプレイするときもそのほうがわかりやすいかと。能力的な面で言うと、ヴェンは比較的扱いやすいというのがありますし、逆にテラは1発が重いぶん動きが遅いという特徴があります。自分に合ったプレイスタイルのキャラから始めるのもいいんじゃないでしょうか。ただ、最初にヴェンで遊んでからテラをプレイすると、動きがとても鈍く感じるかもしれません。

――では、あらためて3人の主人公がどのような人物か教えていただけますか。まずはテラから。

野村：テラは、公開している映像や写真でもにおわせているように、闇と葛藤していく物語になり、それが彼の見どころだと思います。ただ、単純に心の闇と戦うという筋書きではなく、闇の道に誘われながらも、いかにその衝動を食い止めていくのかという部分がポイントです。『KHⅡファイナルミックス』に登場した留まりし思念は、さまざまな技を使ってきたと思いますが、テラはそのときの技を実際に使用できますので楽しみにしてください。

――次に最も正体が気になるヴェンですが。

野村：ヴェンは謎が多いキャラですから、どういった人物かというのは具体的に説明できませんね。ただ、ゲームをプレイしていただければ、本作での彼の正体は明らかになります。シリーズを通してのつながりは懇切丁寧に解説されないものの、想像はできるようにしています。あとは先ほども言ったように、バトルでは初心者にも扱いやすいスピードタイプのキャラという感じでしょうか。

――アクアはそんな2人を見守っている感じですね。

野村：そうですね。アクアはある意味2人の保護者的な立場です。あとは、テラやヴェンに比べてシリーズとの関連性が見えてこない人物でもあります。そのあたりも含めて、彼女がどういう未来に向かうのか見届けてほしいですね。バトル面ではマジックタイプということで、今までにはないトリッキーな動きをします。『KHⅡ』のファイナルフォームのように、キーブレードを宙に浮かせて操るといったスタイルもあります。

――3人の師匠はどのように物語に絡みますか？

野村：元々はマスター・エラクゥスはマスター・ゼアノー

キングダム ハーツ チェイン オブ メモリーズ

KINGDOM HEARTS CHAIN OF MEMORIES

2本のシナリオで新たな物語が展開！

1作目のエンディング直後の時間軸で「忘却の城」を舞台に展開する新たな冒険を描いたGBA作品。ソラ編とリク編の2本のシナリオが存在し、城の地下で活動していたリクの冒険も楽しめる。



▲城は「手に入れる代わりに失い、失う代わりに手に入れる」場所。ソラたちの記憶が……。

STORY
「忘却の城」を舞台に冒険がスタート！

友達を捜して旅を続けるソラたちは、黒いコートの人物によって「忘却の城」に導かれる。だがそれはⅩⅢ機関が仕組んだワナだった。ソラの記憶はナミネという少女によって徐々に消されていく。幾多の苦難を乗り越え、機関のマールーシャを倒したソラ達は、記憶を修復するために深い眠りにつく……。



カードを出して攻撃！

▶カードに書かれた数字で攻撃の成功・失敗が決定。数字が大きければ相手を妨害できる。

SYSTEM
バトルはカードを使って行う

バトルは「デッキに編成しておいたカードを出し、数字の大小で攻撃の成功・失敗が決まる」という新感覚のシステムで展開。魔法や召喚もカードで使えたり、カードをストックすると数字が合計されるなど、奥深いバトルが楽しめる。

Re:CHAIN OF MEMORIES

物語以外の部分を完全リメイク！

『KHⅡファイナルミックス＋』に同梱された『KHチェイン オブ メモリーズ』のリメイク作品。物語に違いはないが、すべてが3Dになり、イベントデモなどが追加されるなど、『KH』に近い感覚で遊べるように仕上げられている。



「忘却の城」を進め！

▶まったく新しい雰囲気で「忘却の城」での冒険が楽しめる！



◀バトル部分はグレードアップされ、より戦略的かつテクニカルに楽しめるようになった。

キングダム ハーツ 358/2 Days

KINGDOM HEARTS 358/2 Days

悲しき運命に向かって歩むロクサスの物語

『KHⅡ』に登場したロクサスのⅩⅢ機関時代を描いたDS作品。物語の時間軸は『KHチェイン オブ メモリーズ』とほぼ同時期で、劇中では「忘却の城」の舞台裏も明かされる。また14番目のメンバーとしてシオンが登場し、ロクサスの悲しき運命に大きな影響を与える。

KEY CHARACTER
シオンを待つ運命とは？

『KHⅡ』では13人で構成されていたⅩⅢ機関。だが、それより前の出来事を描いた『KH358/2Days』では、14番目のメンバーとしてシオンが登場する。シオンの正体、そして最後に待っている真実とは……!?



▲リーダーのゼムナスに導かれ、ロクサスはⅩⅢ機関に入る。そして「キングダムハーツ」を完成させるため、ハートを集めていく。



リクと出会うシオン



▲ロクサスと同様、シオンも過去の記憶を持たない。これは何を意味するのか？

STORY
3人の友情はいつまでも……

ⅩⅢ機関に13番目のメンバーとして迎えられたロクサスは機関の命令に従い、任務に追われる日々を過ごしていた。そんなある日、14番目としてシオンという少女が機関に加わる。だが、先の物語にシオンは存在しない！　シオンとの出会いが、ロクサスの運命を大きく変えていく。

▲ロクサス、シオン、アクセルによる友情ドラマが展開。心がないはずの3人は、心に憧れを抱いていく。

SYSTEM
パネルを装備して成長！

パネルをセットすることでキャラのレベルアップ、武器やアクセサリーの装備、アビリティの習得などが行えるパネルシステムを採用。レベルのパネルも、ショップで購入することができる。





最大4人で通信プレイ

◀通信プレイでは、好みのキャラを操作して最大4人でミッションに挑戦可能！　もちろん経験値も獲得できる。

トと兄弟弟子で、2人の考えの違いが、根底に根付いています。

——謎が多いマスター・ゼアノートとヴァニタスは？

野村：ヴァニタスは仮面をつけて素顔が明らかになっていませんが、その正体もきちんと明かされます。マスター・ゼアノートに関しては、『KHⅡ』に登場した賢者アンセムの弟子のゼアノートとどういったつながりを持つのか、というのも注目してほしいですね。

——「キーブレード戦争」についてマスター・ゼアノートが何かを語っているシーンもありますか？

野村：「キーブレード戦争」自体は大昔に起きたものなので、実際に戦争を体験した人が登場して詳しく説明するといったことはないです。あくまで、こうだったのではないかといろいろ推察したり予測を立てたりします。わりと物語に密接につながるワードではなく、むしろ本当に注目したいポイントは、その戦争にも関係している「キーブレードに秘められた謎」という部分ですね。ゼアノートが語っているあの場所は物語のクライマックスに近く、ストーリーの見どころが集約されています。

——マスター・ゼアノートとヴェンの関係なども気になりますね。

野村：気になることだらけだと思いますが、ぜひ実際にプレイして自分の目で確かめてみてください。今回は本当にサプライズだらけで、できるならザックスも実際にプレイして登録するまで秘密にしておきたかったんですよ。

——ザックスはどういった意図で出演させたのですか？

野村：今回は過去の物語なので、イメージ的にザックスがピッタリだったんです。原作でもヒーローになることを夢見ていたので、オリンポスコロシアムに登場させてみました。今回の『FF』キャラはザックスのみになります。もちろんモーグリはいますよ（笑）。

——レイディアントガーデンでは、ⅩⅢ機関のメンバーらしき人物を多数見かけるようですね。

野村：彼らは大々的に活躍するというわけではないです。レイディアントガーデンの住人としての登場ですね。ただ、ブライグはバトルもあったりと、けっこう物語に絡む存在です。『KHⅡファイナルミックス』や『KH358/2Days』のときにも彼はいろいろとにおわせていたので、注目のキャラです。

——彼らは門番と研究員のような姿をしてますね。

野村：別にそういう区別があるわけではありません。たまたま、あの日は彼らは門番をしていたくらいのイメージです（笑）。むしろ、あの格好が日常で、白衣のときは何か研究をしていると思ってください。

——ストーリーとしては恒例のシークレットムービーがはずせませんが？

野村：今回のシークレットムービーは、従来のような先の展開をイメージしたものを断片的に集めたプリレンダリングのムービーではなく、イベントシーンのような形になります。セリフも入っていて10分くらいの長さがあり、1つのエピソードとして成立しています。先を予感させるような展開というよりは、真のエンディングに近いものなので、ぜひ見ていただきたいですね。そこにしか登場しないキャラもいますから。

——そのイベントを見るための条件が気になりますね。

野村：当然設定されていますよ。今回も難易度設定がありますが、スタンダードだとかなり難しいです。プラウドだと若干条件はラクになりますが、ビギナーだと見られません。まあ、条件についてはシリーズファンなら大体想像がつくのではないでしょうか。

キングダム ハーツ II

KINGDOM HEARTS II

SORA

1年間の眠りを経て、新たな冒険が始まる！

『KHチェイン オブ メモリーズ』の1年後が舞台の作品。ゲーム序盤ではロクサス、それ以降はソラを主人公として物語が展開する。これまで秘められていたXIII機関の真実、そしてソラとロクサスの関係など、数々の謎が明らかに！





▲眠りから目覚めたソラは少し成長。コスチュームも新しくなる。

STORY

仲間とのキズナを武器にソラは決戦の地へ

1年間の眠りから目覚めたソラは、いまだ出会えずにいる2人の友達を捜して冒険を続ける。そんな彼を狙って、黒いコートに身を包んだXIII機関のメンバーたちが次々と襲ってくる。そして長く険しい冒険を経て、ようやくソラはリクとカイリ、ドナルドとグーフィーは王様と再会。機関の野望を打ち砕くため、最後の戦いに赴くのだった。

ピンチに登場するのは！



▶ハートレスの大群が接近！そのピンチに王様が現れる。



全部で6種類のフォームが存在



▶通常のフォームに加え、ブレイヴ、ウィズダム、マスター、ファイナル、アンチフォームが存在。キーブレードを手放して操ったり、魔法が強力になるなど、それぞれ異なる力を秘める。

SYSTEM

フォームチェンジでパワーアップ！

仲間の力を借りてフォームを変更し、新たな力を手に入れるフォームチェンジ。そして仲間との多彩な連携攻撃も可能になり、バトルシステムは大幅に進化した。

KEY CHARACTER

序盤の主人公はロクサス

「XIII機関の一員」と「トワイライトタウンで暮らす少年」という2つの顔を持つロクサス。冒険を進めることで、衝撃の真実が明かされる！



▲友達と過ごす日常に違和感を覚え始めるロクサス。過酷な運命が彼を待つ。

赤きディズの目的とは？



▶赤い包帯で顔を隠した謎の人物ディズも登場する。

FINAL MIX

シークレットムービーが話題を呼ぶ！

多数の追加要素と同時に『KHBbS』の物語を表現したシークレットムービー「Birth by Sleep」を収録。謎に満ちた内容と、キーブレードの使い手達が激突する壮絶なバトルが注目を集めた。

衝撃の映像に注目



▶鎧姿の3人が、初老の男＆仮面の人物と戦う様子が描かれる。真相は『KHBbS』で。

――今回はコマンドにまでレベルがあり、その成長まで考えるとかなり複雑になりそうですが？

野村：チームのほうでも、ゲームを進めていると「レベルが多すぎない？」という意見は出ましたね。まあ、やり込む人はそうした複数のレベルの存在は楽しめると思います。また、初心者の場合でも、特に考えずにレベルの数値を気にしなくても楽しめるようになっています。

――通信部分の遊び要素は野村さんの提案なのですか？

野村：やはり携帯ゲームでは、通信要素は積極的に取り入れたいと企画当初から話していましたが、これほど多くの通信要素が盛り込まれたのは、むしろチーム側のアイデアですね。「ミラージュアリーナ」はぜひやりたいと思っていましたが、そこでの遊びも含め、現場が積極的にふくらませてくれました。

――通信プレイのときでもデッキコマンドが成長して、そのままシングルに反映されるのはありがたいですね。

野村：マルチだけ、シングルだけという区別は極力なくすようにしました。『KH358/2Days』のときに、ミッションクラウンが集めきれないという声が寄せられたので、そのあたりは気を使っています。「ミラージュアリーナ」でしか手に入らないアイテムというのもあるのですが、極端な話、オフラインで1人でプレイしていても全コンプリートはできるようにしています。ただ、複数人プレイで倒すことを前提にチューニングしてあるので、相当苦労すると思いますけど。協力プレイに出現する最強の敵と、シングルプレイに出現する隠しボスの強さがだいたい同じくらいでしょうか。

――今回も隠しボスがいるんですか!?

野村：いますね。留まりし思念を超えることを目標に調整していました。ただ、デッキコマンドの組み合わせである程度攻略法は限られてきます。それを発見できるまでが正念場ですね。逆をいうと、そういった戦術を考えないとまったく勝てないようにしてあります。

――留まりし思念を超える強さというと、相当な調整をされたと思いますが……。

野村：アクションのうまいデバッカーさん達が協力してくれたので、かなり手ごたえがあるボスになったと思います。プレイするたびに攻略方法を挙げてもらって、その部分をつぶしていきましたから。ただ、強いことは強いんですが、HPが極端に高いということもありません。純粋に技と技のせめぎあいです。

――通信専用のワールドを設けたのには、何かワケが？

野村：あれはディズニーさん側からの要請だったんです。『KH』シリーズには何を加えるにしても必ず理由付けが求められます。だから、今回も通信要素を楽しむための場として「ミラージュアリーナ」というワールドがあるという設定にしました。物語的にも矛盾が発生しないよう、あのワールドにいるテラやヴェンたちはあくまで蜃気楼で映し出されているという設定なんです。そうでないと、同タイプ選択時におかしくなりますから。

――ちなみにデータインストールをするのとしないのとでは、読み込み速度などが全然違ってきますね。

野村：今回は声を大にしてデータインストールをオススメします。3つの容量から選べますが、ぜひ一番容量が大きいものをインストールしてください。かなりプレイ環境が変わりますから。あとは「コンフィグ」で動作速度やカラーモードの変更もできるようになっています。

――地味にアイスでスタイルチェンジできるシステムが気になっていたのですが？

野村：あれは大阪の開発側からのアイデアを採用したもの

キングダム ハーツ コーデッド

KINGDOM HEARTS coded

ジミニーメモに残されたメッセージの謎を追え！

『KHⅡ』直後の時間軸で展開する携帯電話用作品。ジミニーメモをトレースして作られたデータのソラが、メモに残されたメッセージの謎を解明するためにデータの世界で冒険する。携帯電話での操作ながらも軽快なアクションが楽しめる。

STORY
そこには見知らぬ過去が！

ジミニーメモのなかに書いた覚えのないメッセージを見つけた王様達。メモをデータ化して調査すると、事実と食い違う部分が！　その原因を探るため、データ世界にデータのソラが調査に向かう。



▲ジミニーが冒険の記録を整理していると、そこに謎のメッセージを発見。ジミニーは王様に相談し、メモの本格的な調査が始まる。データの世界に何が起きたのか？



事実との食い違いとは？

▶メモを正確にトレースしたはずなのに、いなかったはずのキャラがいたり、世界にバグのブロックがあふれていたり！　力を合わせてメモを修復しよう。



◀ティーダたちから事情を聞いて調査！



◀ヒューイ、デューイ、ルーイを見つけ出そう。



◀バラバラになったアリスの記憶を取り戻せ！



◀ヘラクレスとクラウドが一緒に戦ってくれる。



◀ジャファーにさらわれたジャスミンを救出。



◀ドナルドとグーフィーも冒険に参加する！

KEY CHARACTER
黒いコートの人物が出現！

物語を進めていくと、なんとジミニーメモからデータのソラ、さらに黒いコートの人物が出現。その顔はリクにそっくりだが、本人がメモから飛び出してくることはないだろう。この人物がジミニーメモに起きた異変について何か知っているようだが、その真相とは？



そのセリフから目が離せない！

▲突如、王様達の世界に現れたことで一同はビックリ！　だが彼に敵意はないようで、王様達に何かを伝えるために現れたようだ。そこに一連の事件の謎を解くカギが？

SYSTEM
コンボもラクチン！

画面に表示される矢印に従ってキーを押せば、強力なコンボで攻撃可能。簡単な操作でド派手なアクションが楽しめる。またステージも凝っていて、横スクロールや3Dスクロールのステージも！





◀▲簡単な操作で爽快なバトルが楽しめる親切設計なので、アクションが苦手な人でも安心！　アビリティやアイテム合成の要素もあり、じっくり楽しむことができる。



◀3Dスクロールステージでは地面の位置が変化。混乱しないように進め！

画面右へ進もう！



▶足場の端まで進むと自動的にジャンプしてくれる。このあたりもウレシイ配慮。

MOBILE
1人の住人となって楽しもう！

自身のアバターで楽しめる『KHモバイル』の「アバターキングダム」。コスチュームで着飾ったり、ミニゲームをプレイしたり、楽しみ方も自由！



▲「アバターキングダム」ではほかのプレイヤーのプロフィールも確認できる。一緒にイベントに挑戦することも！

多彩なコーディネイトが魅力

▶『KHコーデッド』のエピソードをクリアすると、各ワールドで「アバターキングダム」で利用できるアイテムなども入手可能。コレクションをどんどん増やしていこう。



です。事前に作っておいたアイスをデッキコマンドにセットして、バトル中に使用すると特定のコマンドスタイルにチェンジできる仕組みです。このアイスのデザインはわりと凝っていて、1つのアイスにつき3種類くらいデザイン案を出して決めたんですよ。かわいらしいデザインになっているので、ぜひ注目してください。

――今回は特に多いと思いますが、ストーリーとバトルでそれぞれ見どころを挙げるとしたらどこでしょう？

野村：ストーリーは、これまでのシリーズとのつながりや関係性ですね。今回はソラが主人公でないからナンバリングをつけなかっただけで、ボリュームや密度の濃さはPS2のときと大差ありません。『KH』シリーズはどれもわりと謎めいた物語をしていて、そこにプレイヤーがどんな想像をかき立てるのかというところにおもしろさがあると思っています。何もないところから考えるというわけではなく、いろいろとヒントは散りばめていますので、それをもとにユーザーの方々があれこれと想像をふくらませてもらえればいいですね。バトルに関しては、デッキコマンドを筆頭にしたアクションの数々です。シュートロックやディメンションリンクなど、戦術の幅は広く用意しているので、自由なバトルを楽しんでください。

――では、見どころのキャラを1人挙げるとすると？

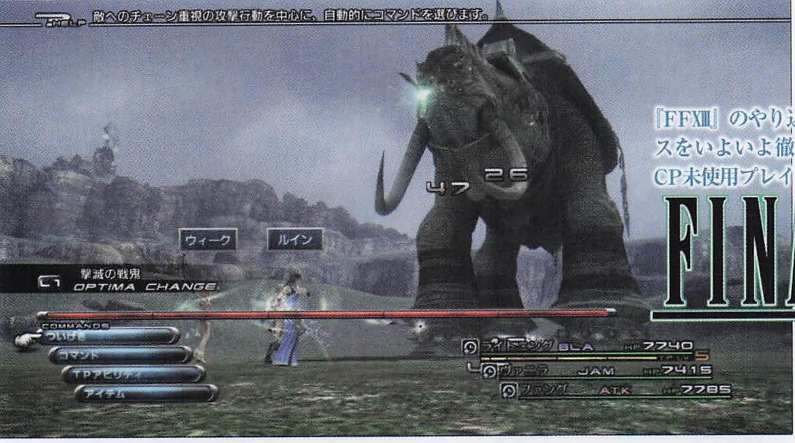
野村：ブライグです。理由はみなさんほかのキャラを気にしていて、ブライグがノーマークだと思うからです（笑）。けっこう彼が物語を引っかき回しますよ。

――『KHコーデッド』も佳境へ突入していますが、野村さんのなかでその先の展望というのはあるのですか？

野村：もちろん考えてはいます。ただ、今は『FFヴェルサスXIII』で手一杯ですので。もちろん、ファンの方々を何年も待たせるわけにはいかないですから、何かしら用意はしています。ですが、まずはその前に本作を心ゆくまで遊んでください。



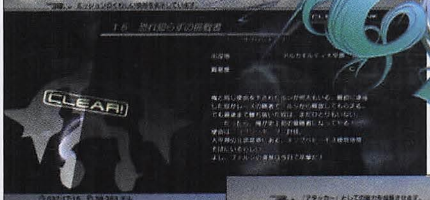
「ボリュームも密度の濃さも据え置き機並です」



『FFXIII』のやり込み要素が凝縮したグラン=パルスをいよいよ徹底解説。超充実データ&CP未使用プレイレポートも必見！

FINAL FANTASY XIII
ファイナルファンタジーXIII

01～15までのミッションもバッチリ!!



▲第11章に入れば、すぐにできるようになるミッション。多数のミッションから、序盤で行える15種類のミッションを解説。

貴重なデータ満載!!



▶各キャラごとのクリスタリウムデータ、アビリティなど、やり込みに必要な貴重なデータを余すところなく網羅!!

FINAL FANTASY XIII MANIAX GUIDE 解析編

第11章以降の冒険をサポートする完全データ攻略!!

発売から1カ月が経過した今回は、自由度が一気にアップする第11章を重点的に攻略。データとマップで、グラン=パルスに眠る謎を解き明かす!!　さらに、各キャラのレベル9までのクリスタリムやアビリティ、ミッション解説など、詳細なデータが満載。今後のさらなるやり込みを徹底的にサポートしていく！

CONTENTS

ファイナルファンタジーXIII		
発売中(2009年12月17日発売)	通常版:¥9,240(税込)／PS3同梱版:¥41,600(税込)	
PS3 ジャンル	RPG	SF
メーカー	スクウェア・エニックス	冒険
備考	プレイ人数:1人用	

SYSTEM

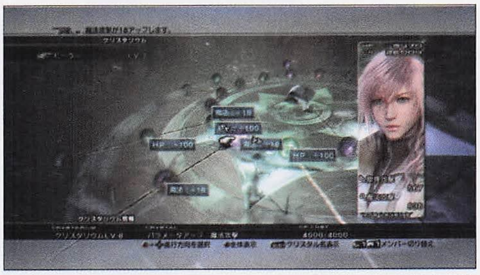


システム

キャラクターを成長させるクリスタリウム、そのクリスタリウムで取得していくアビリティ、そして素材を使って装備品を強化する改造など、キャラクターのカスタマイズに関係するシステムを徹底研究!!

クリスタリウム

キャラの成長は、クリスタリウムでアビリティやステータスアップなどを取得していくことで行っていく。そのクリスタリウムでアップできるステータスの総量を、各キャラごとに紹介。なお、クリスタリウムの階層はレベルにより追加されていくが、そのレベルは物語の進行状況によって（章ごとに）限界が設けられている。限界まで成長させたあとに同じ章でCPを溜め続けるメリットはあまりない。章ごとの成長限界に達したら、早めに次の章へ進もう。



CPは溜まったらすぐ使う！

▲1つのステータスアップを取得しただけで確実にキャラが強化される。序盤はCPが溜まるごとに1つずつクリスタリウムを成長させよう。

CP稼ぎポイント

CP稼ぎで重要なのは、"楽に勝てる敵"が"簡単に再出現する"ポイントを探すこと。敵は基本的にエリアの切り替えで再出現するが、敵によっては、少し離れただけで復活する場合もあるので、そうした敵を探していこう。以下では第11章までの楽に稼げるポイントの一部を紹介。ほかにもあるので、自分がやりやすいCP稼ぎポイントを探してみよう。

第7章 エストハイム邸

邸内をぐるぐる回れ!!

第7章最後のバトル直前のエリア。狭いエストハイム邸内に、2部隊のPSICOM兵が出現。円状の通路の出入口付近に配置されていくので、この通路をぐるぐる回りながら倒していこう。倒した兵士は、少し離れるとすぐに再出現するので、無限に倒し続けることが可能だ。また、時々プレミアムチップを落とすことがあり、これを売ることでギルも稼げる。

第11章 アルカキルティ大平原

必ず奇襲でき、すぐ再出現!!

マハーバラ坑道の入口手前の通路で、キングベヒーモスとメギストテリウムが戦っている。これは必ず奇襲できるため、手軽に倒せるうえ、CPを6600も入手可能。その後、チョコボのいる付近まで引き返せば再出現するので、これを繰り返そう。ポイントは、アタッカー2人で戦闘を開始して、最初にキングベヒーモスを攻撃すること。能力が足りていれば、キングベヒーモスを変身前に倒せるうえ、メギストテリウムのチェーンボーナスも維持できる。うまくいけば10～20秒程度で勝利可能だ。



▲キングベヒーモスが変身するとHPが全回復してしまう。変身する前にブレイクさせて、一気に倒そう。

第11章 テージンタワー

うまく奇襲を仕掛けよう！

テージンタワーのエレベータは、乗って移動することで敵が復活するので、これを利用する。手順は、エレベータで3階に行き、そこから階段を使って2階へ下り、2階のエレベータに乗り込んで3階に戻るルートを繰り返すだけ。その道中の敵をすべて倒していくのだが、なかでも途中にいるクシャトリア5体は、奇襲が成功すれば10秒程度で倒せるうえ、CPを8000も稼ぐことができる。一方、途中にいるマーナガルムはブレイクが難しく時間がかかる。こちらはできるだけ避けて進もう。



▲ブレイクさせやすく倒しやすいクシャトリア。数が多いので、奇襲できないと若干時間がかかる。

『FFXIII』欄外編 MANIAX GUIDE　戦闘中のリスタートには、まったくデメリットがない。リスタートしたから何かが変わるということもなければ、リスタートした回数が記録されることもない。なので、むしろ使わないほうが損だ。このリスタートにはさまざまな使い道があるが、そのバトルで使ったリザーブスモークが、もとに戻っている点もポイント。初めて見る強そうな敵に会ったら、とりあえずパワースモークなどを使い、様子見のつもりでバトルに挑んでみるのも1つの手だ。

ライトニング



使いやすさNo.1の万能アタッカー

攻撃系のアビリティを豊富に取得できるライトニングは、やはりその高い物理攻撃を生かし、アタッカーを主体に立ちまわっていこう。ブラスターとしても有能なうえ、ヒーラーとしての能力も持ち合わせているため、さまざまな局面、オプティマに対応できる。

得意ロール
アタッカー
ブラスター
ヒーラー

PICK UP ABILITY 1 エリアブラスト

最初から使えるアビリティで、自分を中心にした周囲の敵を一度に攻撃できる。ATBコストは2と高めだが、敵が多いときは2回通常攻撃するよりはるかに効率的。パーティにブラスターがいると発生する「ゾーンクラッシュ」と組み合わせると、より効果的に使うことができる。

PICK UP ABILITY 2 シーンドライブ

ライトニングだけが使える必殺技で、ブラスターで取得可能。1体の敵に怒涛の連続攻撃を仕掛ける。ATBゲージをすべて消費するが、その威力は絶大だ。ただし、ほかのキャラの必殺技もそうだが、基本的に「オートコマンド」で選択されないので、使うときは手動で選択しよう。

■ロールごとの取得クリスタル数と上昇値（クリスタリウムLV.9まで）

ロール	取得項目	ロールレベル	アビリティ	HP最大値 数	HP最大値 上昇値	物理攻撃 数	物理攻撃 上昇値	魔法攻撃 数	魔法攻撃 上昇値	アクセサリ	ATBレベル	総CPコスト
アタッカー	LV.1	–	5	5	175	2	19	3	25	–	–	560
	LV.2	–	1	3	75	3	18	1	10	–	–	780
	LV.3	1	2	2	40	2	14	1	4	–	–	1890
	LV.4	–	1	2	20	1	3	1	3	–	–	1250
	LV.5	–	1	3	30	4	12	2	8	–	–	4200
	LV.6	1	2	6	150	3	23	3	15	–	–	16000
	LV.7	–	1	3	140	3	28	1	4	–	–	7180
	LV.8	1	2	8	800	9	164	4	78	–	1	170000
	LV.9	–	–	9	1200	7	210	4	80	–	–	280000
	合計	3	15	41	2630	34	491	20	227	0	1	481860
ブラスター	LV.1	–	3	2	30	2	14	2	8	–	–	460
	LV.2	–	2	3	45	1	3	1	11	–	–	660
	LV.3	1	1	1	25	2	9	3	18	–	–	1890
	LV.4	–	1	2	20	1	3	1	3	–	–	1250
	LV.5	–	2	3	60	3	9	3	9	–	–	4600
	LV.6	1	2	5	125	3	14	3	16	–	–	15000
	LV.7	–	1	2	40	3	24	2	24	–	–	6180
	LV.8	1	6	7	700	8	160	10	186	1	–	242000
	LV.9	–	2	7	910	6	149	9	219	–	–	352000
	合計	3	20	32	1955	29	385	34	494	1	0	624040
ディフェンダー	LV.1	–	1	3	30	1	3	1	3	–	–	21000
	LV.2	–	1	3	30	1	4	–	–	–	–	36000
	LV.3	–	1	2	30	1	5	1	5	–	–	54000
	LV.4	–	–	3	45	1	6	1	6	–	–	60000
	LV.5	–	1	2	40	1	7	1	7	–	–	90000
	LV.6	–	–	3	60	1	8	1	8	–	–	90000
	LV.7	–	1	2	50	1	9	1	9	–	–	126000
	LV.8	–	–	3	75	1	9	1	10	–	–	120000
	LV.9	1	1	10	300	2	18	2	20	–	–	540000
	合計	1	6	31	660	10	69	9	68	0	0	1137000

ロール	取得項目	ロールレベル	アビリティ	HP最大値 数	HP最大値 上昇値	物理攻撃 数	物理攻撃 上昇値	魔法攻撃 数	魔法攻撃 上昇値	アクセサリ	ATBレベル	総CPコスト
ジャマー	LV.1	–	1	3	30	1	3	1	3	–	–	21000
	LV.2	–	1	2	20	1	4	1	3	–	–	36000
	LV.3	–	–	3	45	1	5	1	5	–	–	45000
	LV.4	–	1	2	30	1	6	1	6	–	–	72000
	LV.5	–	1	2	40	1	7	1	7	–	–	90000
	LV.6	–	–	3	60	1	8	1	8	–	–	90000
	LV.7	–	1	2	50	1	9	1	9	–	–	126000
	LV.8	–	1	2	50	1	9	1	10	–	–	144000
	LV.9	1	1	10	300	2	18	2	20	–	–	540000
	合計	1	7	29	625	10	69	10	71	0	0	1164000
エンハンサー	LV.1	–	1	3	30	1	3	1	3	–	–	21000
	LV.2	–	1	2	20	1	4	1	3	–	–	36000
	LV.3	–	1	2	30	1	5	1	5	–	–	54000
	LV.4	–	1	2	30	1	6	1	6	–	–	72000
	LV.5	–	1	2	40	1	7	1	7	–	–	90000
	LV.6	–	1	2	40	1	8	1	8	–	–	108000
	LV.7	–	1	2	50	1	9	1	9	–	–	126000
	LV.8	–	1	2	50	1	9	1	10	–	–	144000
	LV.9	1	1	10	300	2	18	2	20	–	–	540000
	合計	1	9	27	590	10	69	10	71	0	0	1191000
ヒーラー	LV.1	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
	LV.2	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
	LV.3	–	1	3	95	1	4	1	5	1	–	1450
	LV.4	–	1	3	30	1	3	1	3	–	–	1480
	LV.5	1	–	2	40	2	6	3	10	–	–	3400
	LV.6	1	2	4	80	4	20	5	26	–	–	17000
	LV.7	–	–	3	150	1	4	4	28	–	–	7180
	LV.8	1	1	11	1140	6	112	9	162	–	–	196000
	LV.9	–	1	10	1420	7	160	8	220	–	–	382000
	合計	3	6	36	2955	22	309	31	454	1	0	608510
累計		12	63	196	9415	115	1392	114	1385	2	1	5206410

成長指南

ライトニングは、序盤から中盤はアタッカーがメインになるが、後半はブラスターとして活躍することも多くなる。最初はアタッカーを中心に成長させ、中盤以降はブラスターを優先的に成長させていくか、この2つをバランスよく上げるといいだろう。ヒーラーに関してはケアルさえあればその役割は果たせるので、CPに余裕があるときのみ上げていく程度でかまわない。ただし、「アクセサリ」だけはすぐに取得しておきたい。これがあるとないとでは、かなり違ってくる。得意ロール以外を伸ばしたい場合は、ディフェンダーがオススメ。強敵との戦いでは、全員ディフェンダーのオプティマがあると便利なほか、弱点であるHPの低さも補える。

スノウ



パーティの盾となり味方を守る！

攻撃要員としてもなかなか優秀なスノウだが、彼がその本領を発揮するのはやはりディフェンダーだ。最初からアタッカーとブラスターもできるぶん、攻撃時にも活躍させやすい。豊富な防御系アビリティとパーティNo.1のHPを生かし、パーティを守っていこう！

得意ロール
アタッカー
ブラスター
ディフェンダー

PICK UP ABILITY 1 ライズガード

ダメージを受けるごとに、物理・魔法耐性が上昇していくオートアビリティで、ディフェンダーで取得可能。複数ストックさせて使い、長時間ガードし続ければより効果的。特に対ボス戦など、長期戦で便利だ。同じくディフェンダーのアビリティである「挑発」と組み合わせて使おう。

PICK UP ABILITY 2 エリアバリア

自分がターゲットとなって、味方を巻き込む攻撃を受けたときの、味方へのダメージを抑えるオートアビリティ。戦闘での立ち位置を自由に調整できない本作では、全体を守ってくれるアビリティは非常に重宝する。特に広範囲の攻撃をしてくる敵との戦いでは、頼りになるアビリティだ。

■ロールごとの取得クリスタル数と上昇値（クリスタリウムLV.9まで）

ロール	取得項目	ロールレベル	アビリティ	HP最大値 数	HP最大値 上昇値	物理攻撃 数	物理攻撃 上昇値	魔法攻撃 数	魔法攻撃 上昇値	アクセサリ	ATBレベル	総CPコスト
アタッカー	LV.1	–	2	1	70	1	18	–	–	–	–	80
	LV.2	–	–	–	–	1	30	–	–	–	–	0
	LV.3	–	–	–	–	1	5	–	–	–	–	400
	LV.4	–	–	–	–	–	–	1	4	–	–	400
	LV.5	1	3	3	180	2	15	–	–	–	–	4000
	LV.6	1	1	5	170	5	22	2	11	–	–	15650
	LV.7	–	1	2	60	2	21	2	13	–	–	7190
	LV.8	1	6	9	1060	10	180	6	88	–	–	226000
	LV.9	–	1	9	1360	9	243	5	102	–	–	346000
	合計	3	14	29	2900	31	534	16	218	0	0	599720
ブラスター	LV.1	–	2	1	70	–	–	1	8	–	–	80
	LV.2	–	–	–	–	–	–	1	15	–	–	0
	LV.3	–	–	–	–	1	5	–	–	–	–	400
	LV.4	–	–	–	–	–	–	1	4	–	–	400
	LV.5	1	2	4	120	2	15	1	4	–	–	4400
	LV.6	1	2	3	100	4	14	4	19	–	–	15650
	LV.7	–	1	3	190	2	20	1	5	–	–	7190
	LV.8	1	4	7	850	6	106	10	130	1	–	206000
	LV.9	–	3	9	1430	4	108	9	206	–	–	364000
	合計	3	14	27	2760	19	268	28	391	1	0	598120
ディフェンダー	LV.1	–	4	1	150	1	15	1	15	–	–	40
	LV.2	–	–	1	260	–	–	–	–	–	–	0
	LV.3	–	–	–	–	1	5	–	–	–	–	400
	LV.4	–	–	–	–	–	–	1	4	–	–	400
	LV.5	1	3	4	140	1	5	2	8	1	–	5200
	LV.6	1	4	6	180	4	43	1	5	–	–	17750
	LV.7	–	1	2	160	2	10	2	13	–	–	7190
	LV.8	1	3	10	1160	7	124	6	83	–	1	198000
	LV.9	–	–	11	1640	8	200	6	130	–	–	364000
	合計	3	15	35	3690	24	402	19	258	1	1	592980

ロール	取得項目	ロールレベル	アビリティ	HP最大値 数	HP最大値 上昇値	物理攻撃 数	物理攻撃 上昇値	魔法攻撃 数	魔法攻撃 上昇値	アクセサリ	ATBレベル	総CPコスト
ジャマー	LV.1	–	1	3	30	1	3	1	3	–	–	21000
	LV.2	–	1	2	20	1	4	1	3	–	–	36000
	LV.3	–	1	2	40	1	5	1	4	–	–	54000
	LV.4	–	1	2	40	1	5	1	4	–	–	72000
	LV.5	–	1	2	60	1	5	1	5	–	–	90000
	LV.6	–	1	2	60	1	5	1	5	–	–	108000
	LV.7	–	1	2	80	1	5	1	6	–	–	126000
	LV.8	–	1	2	80	1	10	1	6	–	–	144000
	LV.9	1	1	10	360	2	10	2	16	–	–	540000
	合計	1	9	27	770	10	52	10	52	0	0	1191000
エンハンサー	LV.1	–	1	3	30	1	3	1	3	–	–	21000
	LV.2	–	1	2	20	1	4	1	3	–	–	36000
	LV.3	–	1	3	60	1	5	–	–	–	–	54000
	LV.4	–	–	3	60	1	5	1	4	–	–	60000
	LV.5	–	1	2	60	1	5	1	5	–	–	90000
	LV.6	–	1	2	60	1	5	1	5	–	–	108000
	LV.7	–	–	3	120	1	5	1	6	–	–	105000
	LV.8	–	1	2	80	1	5	1	6	–	–	144000
	LV.9	1	1	10	400	2	10	2	16	–	–	540000
	合計	1	7	30	890	10	47	9	48	0	0	1158000
ヒーラー	LV.1	–	1	3	30	1	3	1	3	–	–	21000
	LV.2	–	–	3	30	1	4	1	3	–	–	30000
	LV.3	–	1	3	60	1	5	–	–	–	–	54000
	LV.4	–	–	3	60	1	5	1	4	–	–	60000
	LV.5	–	1	2	60	1	5	1	5	–	–	90000
	LV.6	–	–	3	90	1	5	1	5	–	–	90000
	LV.7	–	–	3	120	1	5	1	6	–	–	105000
	LV.8	–	–	3	120	1	5	1	6	–	–	120000
	LV.9	1	1	10	400	2	10	2	16	–	–	540000
	合計	1	4	33	970	10	47	9	48	0	0	1110000
累計		12	63	181	11980	104	1350	91	1015	2	1	5249820

成長指南

パーティメンバーが固定されている序盤では、アタッカーとして動くことが多いため、序盤はアタッカーを中心に伸ばしていこう。自由にパーティ編成できるようになったあとは、ディフェンダーを最優先させて、長所であるHPの高さをさらに伸ばしていくといい。また、攻撃役としてもかなり優秀なので、最後までアタッカーとブラスター中心で成長させるのもアリだ。いずれにせよ前衛が適任で、後衛としてはホープやヴァニラに一歩も二歩も譲る。得意ロール以外の成長は基本的に考えなくていい。ステータスアップの補助程度に思っておこう。ちなみに、序盤で使用できた「手投げ弾」は、ルシになった第3章以降では使用できなくなる。

『FF XIII』欄外編 MANIAX GUIDE バトルをリスタートすると、そのとき使っていたリザーブスモークも復活している。これを利用すると、スニークスモークを消費せずに使い続けることが可能だ。スニークスモークを使ったら、効果が切れる前に適当な敵とバトルに入り、リスタート。これでその位置から再開できるうえ、スモークは減っていない（リセットされた）ことになる。効果時間内にうまく敵と接触する必要があるので使いどころは難しいが、覚えておいて損はないだろう。

ヴァニラ



回復・弱体・サポート役のエキスパート

回復魔法や妨害・弱体魔法を得意とするキャラクター。パーティを支えるサポート役として大活躍してくれる。特にヒーラーとしては、パーティメンバーではNo.1の実力。また、パーティでの役割が似ているホープと比較して、HPが高めなのも利点だ。

得意ロール
ブラスター
ジャマー
ヒーラー

PICK UP ABILITY 1 デプロテ

ジャマーで取得できるアビリティ。相手の物理耐性を低下させる、弱体魔法の基本中の基本。これが敵にかかっているかどうかで、与えられるダメージは目に見えて変わってくる。魔法耐性を下げるデシェルとセットで使うとさらに効果的。効きにくい敵には、ブレイク直後に狙ってみよう。

PICK UP ABILITY 2 デス

ジャマーで取得可能なヴァニラ専用のアビリティで、ATBゲージをすべて消費して発動できる。効果はシリーズではおなじみの"確率によって相手を即死させる"というもの。もし即死しなくてもダメージを与えられる。成功率はとても低いが、耐性がない敵はすべて、これで倒すことが可能だ。

■ロールごとの取得クリスタル数と上昇値（クリスタリウムLV.9まで）

ロール	取得項目	ロールレベル	アビリティ	HP最大値 数	HP最大値 上昇値	物理攻撃 数	物理攻撃 上昇値	魔法攻撃 数	魔法攻撃 上昇値	アクセサリ	ATBレベル	総CPコスト
アタッカー	LV.1	–	1	3	30	1	3	1	3	–	–	21000
	LV.2	–	1	2	20	1	4	1	4	–	–	36000
	LV.3	–	1	2	40	1	5	1	5	–	–	54000
	LV.4	–	1	2	40	1	5	1	5	–	–	72000
	LV.5	–	1	2	50	1	5	1	5	–	–	90000
	LV.6	–	–	3	75	1	5	1	5	–	–	90000
	LV.7	–	1	2	60	1	5	1	5	–	–	126000
	LV.8	–	1	2	60	1	5	1	5	–	–	144000
	LV.9	1	1	6	240	4	20	4	20	–	–	540000
	合計	1	8	24	615	12	57	12	57	0	0	1173000
ブラスター	LV.1	–	2	1	30	3	9	2	9	–	–	540
	LV.2	–	1	2	20	2	7	1	5	–	–	505
	LV.3	–	–	3	30	1	3	1	3	–	–	1780
	LV.4	1	4	2	10	2	5	1	2	–	–	1500
	LV.5	–	–	3	30	1	4	2	5	–	–	2700
	LV.6	1	3	4	120	3	13	6	26	–	–	18640
	LV.7	–	1	4	150	1	9	1	10	–	–	6650
	LV.8	1	4	7	700	11	170	7	130	–	–	208000
	LV.9	–	–	9	1180	9	206	9	208	–	–	368000
	合計	3	15	35	2270	33	426	30	398	0	0	608315
ディフェンダー	LV.1	–	1	3	30	1	3	1	3	–	–	21000
	LV.2	–	–	3	30	1	4	1	4	–	–	30000
	LV.3	–	1	2	40	1	5	1	5	–	–	54000
	LV.4	–	–	3	60	1	5	1	5	–	–	60000
	LV.5	–	1	2	50	1	5	1	5	–	–	90000
	LV.6	–	–	3	75	1	5	1	5	–	–	90000
	LV.7	–	1	2	60	1	5	1	5	–	–	126000
	LV.8	–	–	3	90	1	5	1	5	–	–	120000
	LV.9	1	1	6	240	4	20	4	20	–	–	540000
	合計	1	5	27	675	12	57	12	57	0	0	1131000

ロール	取得項目	ロールレベル	アビリティ	HP最大値 数	HP最大値 上昇値	物理攻撃 数	物理攻撃 上昇値	魔法攻撃 数	魔法攻撃 上昇値	アクセサリ	ATBレベル	総CPコスト
ジャマー	LV.1	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
	LV.2	–	2	3	50	1	4	1	4	–	–	450
	LV.3	–	–	3	30	1	3	1	3	–	–	1600
	LV.4	1	2	3	30	1	3	2	8	–	–	1370
	LV.5	–	1	3	55	1	4	1	6	1	–	3100
	LV.6	1	1	5	140	4	17	4	22	–	–	16560
	LV.7	–	3	2	95	3	18	2	16	–	–	8975
	LV.8	1	4	7	700	7	110	9	168	–	–	198000
	LV.9	–	1	9	990	7	148	9	234	–	–	352000
	合計	3	14	35	2090	25	307	29	461	1	0	582055
エンハンサー	LV.1	–	1	3	30	1	3	1	3	–	–	21000
	LV.2	–	1	2	20	1	4	1	4	–	–	36000
	LV.3	–	2	1	20	1	5	1	5	–	–	63000
	LV.4	–	2	1	20	1	5	1	5	–	–	84000
	LV.5	–	–	3	75	1	5	1	5	–	–	75000
	LV.6	–	1	2	50	1	5	1	5	–	–	108000
	LV.7	–	1	2	60	1	5	1	5	–	–	126000
	LV.8	–	–	3	90	1	5	1	5	–	–	120000
	LV.9	1	1	7	280	3	15	4	20	–	–	540000
	合計	1	9	24	645	11	52	12	57	0	0	1173000
ヒーラー	LV.1	–	2	2	50	2	7	2	8	–	–	470
	LV.2	–	–	2	40	1	3	2	8	–	–	430
	LV.3	–	–	3	30	1	2	1	3	–	–	1780
	LV.4	1	2	2	20	1	2	1	3	–	–	1110
	LV.5	–	–	4	40	1	4	1	5	–	–	2700
	LV.6	1	2	5	140	5	21	3	14	–	–	17600
	LV.7	–	–	1	40	2	14	3	27	–	–	5875
	LV.8	1	2	10	1025	5	83	9	168	1	1	204000
	LV.9	–	1	11	1290	7	153	8	208	–	–	368000
	合計	3	9	40	2675	25	289	30	444	1	1	601965
累計		12	60	185	8970	118	1188	125	1474	2	1	5269335

成長指南

序盤からヒーラーを担当することが多いため、やはり成長はヒーラーが中心となる。しかし、最終的にはジャマーとしての能力のほうが重宝するので、中盤以降はジャマーを積極的に伸ばし、使えるアビリティを増やしていこう。また、「アクセサリ」もヒーラーとジャマーに1つずつあるので、できるだけ早めの取得を目指そう。ブラスターの成長に関してはあと回しでもいいが、戦闘では、意外にブラスターで戦う局面が多いため、ファイアやサンダーといった基本的な攻撃魔法はおさえておきたい。得意ロール以外では、サポート用にエンハンサーを伸ばすといいが、かかるCPのわりに効果的なアビリティは取得できないので、余裕があったらでOKだ。

サッズ



前衛、後衛どちらもできるバランスタイプ

物理、魔法攻撃の両方をそつなくこなすオールラウンダー。通常攻撃では、攻撃力が低いぶん2回攻撃できるのが特徴。総合的に見るとライトニングより攻撃力は控えめだが、「エリアブラスト」が使いやすいため、アタッカーとしても十分に役立ってくれる。

得意ロール
アタッカー
ブラスター
エンハンサー

PICK UP ABILITY 1 ヘイスト

エンハンサーで取得できる、最も重要な強化魔法。ほかの防御・強化魔法よりも優先して、まずかけておきたい魔法だ。ホープやファングでも取得可能だが、サッズが最も早い段階で取得することができる。ただ、AI操作だと、ほかの強化魔法を優先する場合があるので要注意。

PICK UP ABILITY 2 エリアブラスト

アタッカーで取得できる攻撃アビリティ。ライトニングのものとは違い、前方範囲内の敵に無数の攻撃を浴びせかけることができる。範囲内にいる敵なら必ず複数回攻撃できるので、ダメージ効率はライトニングのものより高い。とくにブレイク後は大ダメージを狙えるので、積極的に使おう。

■ロールごとの取得クリスタル数と上昇値（クリスタリウムLV.9まで）

ロール	取得項目	ロールレベル	アビリティ	HP最大値 数	HP最大値 上昇値	物理攻撃 数	物理攻撃 上昇値	魔法攻撃 数	魔法攻撃 上昇値	アクセサリ	ATBレベル	総CPコスト
アタッカー	LV.1	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
	LV.2	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
	LV.3	–	3	1	10	1	3	–	–	–	–	1140
	LV.4	–	1	5	60	1	4	1	3	–	–	1345
	LV.5	–	–	4	40	1	3	1	3	–	–	2800
	LV.6	2	3	4	145	5	30	4	19	–	–	19000
	LV.7	–	–	2	160	3	17	–	–	–	–	5880
	LV.8	1	2	10	800	8	104	3	45	1	–	176000
	LV.9	–	1	11	1170	8	157	3	56	–	–	330000
	合計	3	10	37	2385	27	318	12	126	1	0	536165
ブラスター	LV.1	–	4	5	210	4	32	4	32	–	–	945
	LV.2	–	1	3	70	2	7	3	11	–	–	840
	LV.3	–	–	3	30	1	3	1	2	–	–	2020
	LV.4	1	1	2	20	2	7	1	4	–	–	1200
	LV.5	–	1	3	30	1	3	1	3	–	–	2800
	LV.6	1	2	6	205	2	12	4	19	–	–	17000
	LV.7	–	1	2	140	1	3	2	13	–	–	6850
	LV.8	1	5	11	870	7	97	4	65	–	–	202000
	LV.9	–	1	11	1130	5	90	6	104	–	–	330000
	合計	3	16	46	2705	25	254	26	253	0	0	563655
ディフェンダー	LV.1	–	1	3	30	1	3	1	3	–	–	21000
	LV.2	–	1	3	30	1	3	–	–	–	–	36000
	LV.3	–	1	2	30	1	4	1	4	–	–	54000
	LV.4	–	–	3	45	1	4	1	4	–	–	60000
	LV.5	–	1	2	40	1	5	1	5	–	–	90000
	LV.6	–	–	3	60	1	5	1	5	–	–	90000
	LV.7	–	1	2	50	1	7	1	6	–	–	126000
	LV.8	–	–	3	75	1	7	1	6	–	–	120000
	LV.9	1	1	10	400	2	18	2	12	–	–	540000
	合計	1	6	31	760	10	56	9	45	0	0	1137000

ロール	取得項目	ロールレベル	アビリティ	HP最大値 数	HP最大値 上昇値	物理攻撃 数	物理攻撃 上昇値	魔法攻撃 数	魔法攻撃 上昇値	アクセサリ	ATBレベル	総CPコスト
ジャマー	LV.1	–	1	3	30	1	3	1	3	–	–	21000
	LV.2	–	1	2	20	1	3	1	3	–	–	36000
	LV.3	–	–	3	45	1	4	1	4	–	–	45000
	LV.4	–	1	2	30	1	4	1	4	–	–	72000
	LV.5	–	–	3	60	1	5	1	5	–	–	75000
	LV.6	–	1	2	40	1	5	1	5	–	–	108000
	LV.7	–	1	2	50	1	5	1	6	–	–	126000
	LV.8	–	2	1	25	1	5	1	6	–	–	168000
	LV.9	1	2	9	360	2	10	2	12	–	–	570000
	合計	1	9	27	660	10	44	10	48	0	0	1221000
エンハンサー	LV.1	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
	LV.2	–	3	1	65	2	9	1	4	–	–	570
	LV.3	–	–	2	20	1	3	2	4	–	–	2020
	LV.4	1	2	3	50	–	–	2	7	1	–	1490
	LV.5	–	1	3	40	1	3	1	3	–	–	2800
	LV.6	1	3	7	250	2	12	3	14	–	–	16550
	LV.7	–	2	1	70	2	13	3	16	–	–	8790
	LV.8	1	2	13	1040	3	39	6	90	–	1	180000
	LV.9	–	3	14	1460	4	66	5	93	–	–	384000
	合計	3	16	44	2995	15	145	23	231	1	1	596220
ヒーラー	LV.1	–	1	3	30	1	3	1	3	–	–	21000
	LV.2	–	–	3	30	1	3	1	3	–	–	30000
	LV.3	–	–	3	45	1	4	1	4	–	–	45000
	LV.4	–	1	2	30	1	4	1	4	–	–	72000
	LV.5	–	–	3	60	1	5	1	5	–	–	75000
	LV.6	–	–	3	60	1	5	1	5	–	–	90000
	LV.7	–	1	2	50	1	5	1	6	–	–	126000
	LV.8	–	–	3	75	1	5	1	6	–	–	120000
	LV.9	1	1	10	400	2	10	2	12	–	–	528000
	合計	1	4	32	780	10	44	10	48	0	0	1107000
累計		12	61	217	10285	97	861	90	751	2	1	5161040

成長指南

序盤はブラスターを中心に上げ、自由な編成が可能になったらエンハンサーを中心に上げていこう。なお、エンハンサーで取得できるアビリティのうち、「エンファイ」などのエン系魔法はメインルート上にあるので、いずれ取得しないとならないが、「バファイ」などのバ系魔法は分岐ルートにあるため、取得しないままにしておくことが可能。AIの操作だと、敵によってはヘイストよりバ系を優先する場合があるので、あえて取得しないのも手だ。得意ロール以外では、ヒーラーがオススメ。攻撃面ではライトニングやファングにはおよばないので、最終的な役どころはどうしても後衛となる。そうなった場合、ヒーラーができることがほぼ必須となってくる。

『FFXIII』欄外編 MANIAX GUIDE

ごくまれに相手を即死させる効果があるアビリティ「デス」。これはヴァニラ専用の魔法で、即死耐性のない敵に対しては、成功すればどんな強敵でも倒せるというスグレモノだ。ただしAI操作で「デス」を使ってくれることはないため、使用するにはヴァニラをリーダーにする必要がある。フィールドをうろつく巨大な敵や、ミッションのターゲットなど、「デス」が有効な敵は意外といるので、どうしても倒せない敵に出会ったら、まずはライブラで即死耐性がないかどうかチェックしてみよう！

ホープ



強力な魔法で攻撃する魔法アタッカー！

魔法を得意とするキャラクターで、回復魔法、攻撃魔法、防御・強化魔法とさまざまな魔法を取得していく。ヒーラーでの回復役だけでなく、ブラスターで魔法攻撃する際も、頼りになる。その代わりHPはメンバー中、最も低いので、装備品などで補っていきたい。

PICK UP ABILITY 1 プロテス

エンハンサーとしてのホープは、味方を守るタイプの防御・強化魔法を中心に取得していく。そのなかでも基本となるのが、味方の物理耐性を上げるこの魔法。序盤のボス戦では、開始時のオプティマで彼をエンハンサーにしておき、戦闘開始とともにプロテスをかけるようにしておきたい。

PICK UP ABILITY 2 ラストリゾート

ブラスターで取得できる、ホープの必殺技。キャラ個人の技としては珍しく、広範囲の敵にダメージを与えることができる。そのため非常に使いやすいが、ゲージをすべて消費するのが難点。弱点のある相手によっては、「サンダガ」などの属性範囲魔法を使ったほうがいい場合もある。

■ロールごとの取得クリスタル数と上昇値（クリスタリウムLV.9まで）

ロール	取得項目	ロールレベル	アビリティ	HP最大値 数	HP最大値 上昇値	物理攻撃 数	物理攻撃 上昇値	魔法攻撃 数	魔法攻撃 上昇値	アクセサリ	ATBレベル	総CPコスト
アタッカー	LV.1	–	2	3	30	1	3	–	–	–	–	24000
	LV.2	–	–	3	30	1	4	1	4	–	–	30000
	LV.3	–	1	2	30	1	5	1	5	–	–	54000
	LV.4	–	1	2	30	1	5	1	5	–	–	72000
	LV.5	–	1	2	40	1	5	1	5	–	–	90000
	LV.6	–	1	2	40	1	5	1	5	–	–	108000
	LV.7	–	1	2	50	1	5	1	5	–	–	126000
	LV.8	–	1	2	50	1	5	1	5	–	–	144000
	LV.9	1	1	6	150	2	10	6	30	–	–	540000
	合計	1	9	24	450	10	47	13	64	0	0	1188000
ブラスター	LV.1	–	2	1	20	1	3	1	4	–	–	280
	LV.2	–	1	1	10	2	6	1	5	–	–	480
	LV.3	1	5	3	30	2	7	2	6	–	–	1890
	LV.4	–	2	2	20	1	3	–	–	–	–	1430
	LV.5	–	–	2	30	3	9	2	8	–	–	3480
	LV.6	1	2	3	60	4	18	4	17	–	–	16040
	LV.7	–	1	1	25	2	17	2	19	–	–	6575
	LV.8	1	7	8	855	8	120	7	142	–	–	226000
	LV.9	–	1	5	630	7	155	8	221	–	–	326000
	合計	3	21	26	1680	30	338	27	422	0	0	582175
ディフェンダー	LV.1	–	1	3	30	1	3	1	3	–	–	21000
	LV.2	–	1	2	20	1	4	1	4	–	–	36000
	LV.3	–	1	2	30	1	5	1	5	–	–	54000
	LV.4	–	–	3	45	1	5	1	5	–	–	60000
	LV.5	–	1	2	40	1	5	1	5	–	–	90000
	LV.6	–	1	2	40	1	5	1	5	–	–	108000
	LV.7	–	–	2	50	1	5	2	10	–	–	105000
	LV.8	–	1	2	50	1	5	1	5	–	–	144000
	LV.9	1	1	7	210	2	10	5	25	–	–	540000
	合計	1	7	25	515	10	47	14	67	0	0	1158000
ジャマー	LV.1	–	1	3	30	1	3	1	3	–	–	21000
	LV.2	–	1	2	20	1	4	1	4	–	–	36000
	LV.3	–	–	3	45	1	5	1	5	–	–	45000
	LV.4	–	1	2	30	1	5	1	5	–	–	72000
	LV.5	–	1	2	40	1	5	1	5	–	–	90000
	LV.6	–	1	2	40	1	5	1	5	–	–	108000
	LV.7	–	1	2	50	1	5	1	5	–	–	126000
	LV.8	–	1	2	50	1	5	1	5	–	–	144000
	LV.9	1	2	7	195	2	10	4	20	–	–	570000
	合計	1	9	25	500	10	47	12	57	0	0	1212000
エンハンサー	LV.1	–	2	3	120	2	19	2	18	–	–	360
	LV.2	–	1	2	40	1	5	1	3	–	–	480
	LV.3	1	2	4	40	2	6	2	9	1	–	1760
	LV.4	–	–	3	30	1	3	1	3	–	–	1430
	LV.5	–	2	3	30	1	4	2	8	–	–	3960
	LV.6	1	2	5	120	2	10	4	17	–	–	16040
	LV.7	–	2	2	100	2	14	2	8	–	–	8405
	LV.8	1	4	6	565	5	75	11	229	–	1	202000
	LV.9	–	2	5	720	5	93	9	284	–	–	324000
	合計	3	17	33	1765	21	229	34	579	1	1	558435
ヒーラー	LV.1	–	1	2	30	1	3	1	3	–	–	360
	LV.2	–	–	2	40	1	3	2	6	–	–	480
	LV.3	1	–	5	50	2	6	2	6	–	–	1500
	LV.4	–	–	4	40	–	–	1	3	–	–	1430
	LV.5	–	2	2	35	2	6	2	8	–	–	3960
	LV.6	1	1	5	120	3	11	4	16	–	–	16040
	LV.7	–	–	2	110	1	5	3	24	–	–	6575
	LV.8	1	2	7	535	5	95	11	226	1	–	188000
	LV.9	–	1	7	1020	6	139	10	265	–	–	378000
	合計	3	7	36	1980	21	268	36	557	1	0	596345
累計		12	70	169	6890	102	976	136	1746	2	1	5294955

成長指南

序盤はヒーラーとしての役割が重要になるが、使える防御・強化系の魔法を増やしていくためにも、エンハンサーを優先させて育てたほうがいいだろう。ブラスターも多くの攻撃魔法を取得できるので、あわせて成長させていきたい。魔法を中心とした攻撃役としても彼は非常に優秀で、基本的にヒーラーよりブラスターでいる時間のほうが長くなるはずだ。ヒーラーに関しては、とりあえず「ケアル」さえできれば中盤までは乗り切れるので、むしろあと回しにしてもいい。得意ロール以外ではやはり魔法を取得できるジャマーがオススメ。「デプロガ」など、複数を対象にした弱体魔法を中心に覚えるので、妨害・弱体役として活躍させることも可能となる。

ファング



絶大な攻撃力の純粋なるアタッカー

物理攻撃が高く、アタッカーとしてはNo.1の実力を持つファング。ディフェンダーとしても頼りになり、盾に、鉾にと攻守にわたって活躍してくれる。魔法はやや苦手なものの、ジャマーとしての能力も持ち、戦闘をサポートする側でも役立ってくれる。

PICK UP ABILITY 1 スロウ

ジャマーで取得できる、相手のATBゲージを遅くする妨害魔法。こちらもヘイストと同様、妨害魔法としてはかなり重要となってくる。敵の攻撃回数が減るので、結果的に食らうダメージを抑えることが可能だ。長期戦になるほど効果的なので、中盤以降のボス戦ではぜひ活用していきたい。

PICK UP ABILITY 2 ハイウィンド

アタッカーで取得できる、ファングの必殺技。空中に飛び上がり、敵1体に強力な一撃を放ったあと、着地時に周囲の敵を攻撃する。ダメージは大きいが、ATBコストが高く、チェーンボーナスもリセットされるため、使いどころは難しい。ここぞというときのトドメの一撃に使っていこう。

■ロールごとの取得クリスタル数と上昇値（クリスタリウムLV.9まで）

ロール	取得項目	ロールレベル	アビリティ	HP最大値 数	HP最大値 上昇値	物理攻撃 数	物理攻撃 上昇値	魔法攻撃 数	魔法攻撃 上昇値	アクセサリ	ATBレベル	総CPコスト
アタッカー	LV.1	–	2	2	20	2	4	–	–	–	–	0
	LV.2	–	1	2	30	1	2	2	6	–	–	0
	LV.3	–	1	2	30	2	4	1	3	–	–	0
	LV.4	1	–	2	40	2	4	1	3	–	–	0
	LV.5	–	3	2	40	2	6	2	6	–	–	4300
	LV.6	1	3	4	130	3	17	2	11	–	–	16400
	LV.7	–	2	2	140	2	22	1	6	–	–	6650
	LV.8	1	4	9	960	9	180	6	110	–	1	208000
	LV.9	–	1	9	1225	9	316	6	150	–	–	376000
	合計	3	17	34	2615	32	555	21	295	0	1	611350
ブラスター	LV.1	–	2	2	20	1	3	1	3	–	–	24000
	LV.2	–	2	1	10	1	4	1	4	–	–	42000
	LV.3	–	1	2	40	1	5	1	5	–	–	54000
	LV.4	–	2	1	20	1	5	1	5	–	–	84000
	LV.5	–	2	1	20	1	5	1	5	–	–	105000
	LV.6	–	2	1	30	1	5	1	5	–	–	126000
	LV.7	–	2	1	40	1	5	1	5	–	–	147000
	LV.8	–	1	2	80	1	5	1	5	–	–	144000
	LV.9	1	2	7	330	4	20	2	10	–	–	570000
	合計	1	16	18	590	12	57	10	47	0	0	1296000
ディフェンダー	LV.1	–	2	2	20	2	6	–	–	–	–	0
	LV.2	–	1	2	30	2	6	1	2	–	–	0
	LV.3	–	1	2	30	2	6	1	3	–	–	0
	LV.4	1	1	2	40	2	6	–	–	–	–	0
	LV.5	–	1	3	90	2	14	1	4	–	–	3400
	LV.6	1	2	3	100	4	22	2	10	–	–	15200
	LV.7	–	3	2	140	2	20	2	15	–	–	8200
	LV.8	1	2	10	1120	11	234	6	105	1	–	220000
	LV.9	–	1	8	1280	8	248	5	130	–	–	322000
	合計	3	14	34	2850	35	562	18	269	1	0	568800
ジャマー	LV.1	–	1	2	20	2	6	1	3	–	–	0
	LV.2	–	–	2	30	2	6	2	4	–	–	0
	LV.3	–	–	2	30	2	6	2	6	–	–	0
	LV.4	1	–	2	40	2	6	1	3	–	–	0
	LV.5	–	1	2	60	2	9	2	9	1	–	3850
	LV.6	1	3	4	130	2	10	3	15	–	–	16400
	LV.7	–	2	1	70	2	15	2	16	–	–	6650
	LV.8	1	7	7	700	7	160	9	150	–	–	220000
	LV.9	–	2	6	850	8	275	9	205	–	–	376000
	合計	3	16	28	1930	29	493	31	411	1	0	622900
エンハンサー	LV.1	–	1	3	30	–	–	2	6	–	–	21000
	LV.2	–	1	2	20	1	4	1	4	–	–	36000
	LV.3	–	1	3	60	1	5	–	–	–	–	54000
	LV.4	–	–	3	60	1	5	1	5	–	–	60000
	LV.5	–	1	2	60	1	5	1	5	–	–	90000
	LV.6	–	1	2	60	1	5	1	5	–	–	108000
	LV.7	–	–	3	95	1	5	1	5	–	–	105000
	LV.8	–	1	2	80	1	5	1	5	–	–	144000
	LV.9	1	1	6	300	4	20	4	20	–	–	540000
	合計	1	7	26	765	11	54	12	55	0	0	1158000
ヒーラー	LV.1	–	1	3	30	1	3	1	3	–	–	21000
	LV.2	–	–	3	30	1	4	1	4	–	–	30000
	LV.3	–	–	3	60	1	5	1	5	–	–	45000
	LV.4	–	1	2	40	1	5	1	5	–	–	72000
	LV.5	–	–	3	90	1	5	1	5	–	–	75000
	LV.6	–	–	3	90	1	5	1	5	–	–	90000
	LV.7	–	1	2	80	1	5	1	5	–	–	126000
	LV.8	–	–	3	120	1	5	1	5	–	–	120000
	LV.9	1	1	6	300	4	20	4	20	–	–	540000
	合計	1	4	28	840	12	57	12	57	0	0	1119000
累計		12	74	168	9590	131	1778	104	1134	2	1	5376050

成長指南

やはりアタッカーとディフェンダーを中心に成長させていくのが基本。ジャマーとしては、ヴァニラが弱体系を使いこなす一方で、ファングは妨害系を得意とする。敵の行動を封じたいときに有効なので覚えておこう。得意ロール以外では、ひとまずブラスターを使えるようにしておくと、オプティマの融通が効く。ただしこれは、とりあえず使えるようにしておくだけでOK。得意ロール以外を本格的に成長させる場合は、エンハンサーがオススメだ。「ブレイダ」「フェイダ」など、短い間だが強力な効果が得られる強化魔法に加え、「ヘイスト」まで取得することができる。最終的には、かなり使いやすいエンハンサーになってくれる優秀なキャラだ。

『FFXIII』欄外編 MANIAX GUIDE 各キャラが不得意なロールで取得できるクリスタル（内容）は、全体的にステータスの上昇量が少なく、得意ロールに比べれば、とくに成長させなくても戦闘に支障はない。しかし一度成長させてしまえば、そのぶん「オプティマ編成」に幅が出るのは間違いないため、CPに余裕があれば育てておきたいところだ。P.54の「CP稼ぎポイント」や、P.58～59の「アビリティの表」を参考に、どのキャラのどのロールが優秀なのかを把握して、本当に必要なものから順番に成長させていくといいだろう。

アビリティ

各ロールで取得できる全アビリティの一覧と、その効果をまとめて紹介。「取得クリスタリウムLV」は、各キャラがどのクリスタリウムLVで取得可能かを表しており、物語の進行に応じてLVは上昇していく。また「ATBコスト」は、消費するATBゲージの数を表す。"ALL"は全消費で、"オート"はそのロールでいる間、常に効果がある。なお「属性・系統」の"アスピル"は、ATB回復能力を持つことを表している。

ATK アタッカー

攻撃を補佐してくれるオートアビリティがほとんど。「エリアブラスト」や「スマッシュアッパー」を取得すると、ぐっと戦いやすくなる。戦闘では、基本的に「たたかう」「ルイン」「エリアブラスト」の3つが中心となるので、操作は最も簡単だといえる。ちなみに通常攻撃である「たたかう」が行えるのは、このアタッカーのみだ。

名称	取得クリスタリウムLV						ATBコスト	物理・魔法	対象	範囲	属性・系統	効果・備考
	ラ	ス	ヴ	サ	ホ	フ						
チェーンスターター	1	8	-	6	-	7	オート	物理	—	—	—	チェーンゲージが0の敵に、「たたかう・ルイン」で攻撃を始めると効果アップ
エンドアスピル	1	-	-	8	5	6	オート	—	—	—	アスピル	敵を倒したとき、ATBゲージが1個回復
ウィークアスピル	2	-	4	-	3	8	オート	—	—	—	アスピル	弱体・妨害された敵を攻撃したとき、ATBゲージが少し回復
スマッシュアッパー	3	5	-	-	-	5	オート	物理	—	—	—	「たたかう」が自動的に変化して、ブレイクした敵を空中に打ち上げる
ゾーンクラッシュ	3	8	-	-	6	6	オート	—	—	—	—	ブラスターが仲間にいるとき、「ルインガ・エリアブラスト」で攻撃を始めると効果アップ
インパクトブレイク	4	7	-	-	-	5	オート	物理、魔法	—	—	—	打ち上げられた敵がブレイクから回復しかけたとき、「たたかう」で大ダメージ
バックスタブ	6	8	5	-	-	8	オート	物理	—	— —	— —	自分を狙っていない敵に、「たたかう・ルイン」で攻撃を始めると効果アップ(初撃のみ)。 ブレイクした敵には発動しない
ブレイクバースト	6	6	7	6	7	6	オート	物理	—	—	—	敵がブレイクから回復しかけたとき、「たたかう」で大ダメージ
ブレイクチェーン	7	8	3	6	8	8	オート	—	—	—	—	ブレイクした敵を攻撃したとき、チェーンボーナスがアップ
ハイボルテージ	-	5	8	8	-	5	オート	—	—	—	—	自分のHPが一定以上のとき、物理攻撃・魔法攻撃がアップ
エンドストライク	-	5	9	-	-	7	オート	—	—	—	—	HPが一定以下の敵を攻撃したとき、一撃で倒すことがある
たたかう	1	1	1	3	1	1	1	物理	敵	1体	無	—
エリアブラスト	1	8	-	3	4	3	2	物理	敵	ターゲット＋周囲	無	—
ルイン	1	1	2	3	1	2	1	魔法	敵	1体	無	—
ルインガ	8	8	?	9	9	8	3	魔法	敵	ターゲット＋周囲	無	—
ルーラーフィスト	-	9	-	-	-	-	ALL	物理	敵	1体	無	条件によってダメージが変動。チェーンとブレイクはリセットされる(スノウ専用技)
ハイウィンド	-	-	-	-	-	9	ALL	物理	敵	1体	無	条件によってダメージが変動。チェーンとブレイクはリセットされる(ファング専用技)

ENH ブラスター

ファング以外が得意とするロールで、「ファイア」や「サンダー」といった属性魔法を中心に取得していく。ブラスターには、チェーンボーナスを大幅に伸ばす効果があるので、チェーンボーナスを稼ぎたいときはぜひ組み込んでおきたい。魔法が多いが、「フレイムブロウ」などのアビリティを取得すれば、属性のついた物理攻撃も行うことができる。

名称	取得クリスタリウムLV						ATBコスト	物理・魔法	対象	範囲	属性・系統	効果・備考
	ラ	ス	ヴ	サ	ホ	フ						
ジョイントレイド	4	6	4	2	6	9	オート	—	—	—	—	同じ敵を狙っている仲間が多いほど、自分の攻撃によるチェーンボーナスがアップ
ハイテンション	8	8	-	-	8	?	オート	—	—	—	—	自分のHPが一定以上のとき、自分の攻撃によるチェーンボーナスがアップ
ブレイクアスピル	7	8	8	8	3	?	オート	—	—	—	アスピル	ブレイクした敵を攻撃したとき、ATBゲージがほんの少し（＋0.1個ぶん）回復
ファイア	3	-	2	1	1	1	1	魔法	敵	1体	火	—
ファイラ	8	-	4	6	3	7	2	魔法	敵	ターゲット＋周囲	火	ブレイク中、効果アップ（チェーン上昇率がアップ）
ファイガ	-	-	8	8	8	-	3	魔法	敵	広範囲	火	—
ブリザド	5	1	6	-	1	2	1	魔法	敵	1体	氷	—
ブリザラ	8	7	6	-	6	6	2	魔法	敵	ターゲット＋周囲	氷	ブレイク中、効果アップ（チェーン上昇率がアップ）
ブリザガ	-	9	8	-	8	-	3	魔法	敵	広範囲	氷	—
サンダー	1	-	4	4	3	1	1	魔法	敵	1体	雷	—
サンダラ	5	-	7	7	4	6	2	魔法	敵	ターゲット＋周囲	雷	ブレイク中、効果アップ（チェーン上昇率がアップ）
サンダガ	9	-	-	8	8	-	3	魔法	敵	広範囲	雷	—
ウォータ	1	5	1	-	3	2	1	魔法	敵	1体	水	—
ウォタラ	6	8	6	-	4	7	2	魔法	敵	ターゲット＋周囲	水	ブレイク中、効果アップ（チェーン上昇率がアップ）
ウォタガ	-	9	-	-	8	?	3	魔法	敵	広範囲	水	打ち上げ効果あり
エアロ	6	6	1	1	2	3	1	魔法	敵	1体	風	短時間ターゲットの動きを止める（虚脱にする）ことがある
エアロラ	8	8	4	5	7	8	3	魔法	敵	ターゲット＋周囲	風	舞い上がった敵は吸い寄せられる
エアロガ	-	-	-	8	8	9	5	魔法	敵	広範囲	風	空中に打ち上げられた敵は吸い寄せられる
フレイムブロウ	8	-	-	1	-	4	1	物理	敵	1体	火	—
フロストブロウ	8	1	-	-	-	5	1	物理	敵	1体	氷	—
スパークブロウ	2	-	-	6	-	4	1	物理	敵	1体	雷	—
ウェーブブロウ	2	5	-	-	-	5	1	物理	敵	1体	水	—
シーンドライブ	9	-	-	-	-	-	ALL	物理	敵	1体	無	条件によってチェーンの効率が変動（ライトニング専用技）
デスペラード	-	-	-	9	-	-	ALL	物理	敵	1体	無	条件によってチェーンの効率が変動（サッズ専用技）
ラストリゾート	-	-	-	-	9	-	ALL	魔法	敵	広範囲	無	条件によってチェーンの効率が変動（ホープ専用技）

DEF ディフェンダー

「リベンジモード」などの、反撃を行うリベンジ系や、「ライズガード」などのガード系アビリティが中心。スノウとファングが得意とする。普通の攻撃は一切できないが、ディフェンダーがいるだけで味方全体の攻撃耐性がアップ。「エリアバリア」や「回避」などがあれば、ディフェンダーを中心にした防御タイプのオプティマ時の安定感も変わってくる。

名称	取得クリスタリウムLV						ATBコスト	物理・魔法	対象	範囲	属性・系統	効果・備考
	ラ	ス	ヴ	サ	ホ	フ						
回避	2	5	-	-	2	4	オート	—	味方	自分	回避	敵の攻撃を一定の確率でよける
カウンター	5	8	-	-	6	7	オート	物理	敵	1体	リベンジ	敵の攻撃を回避したあとに、一定の確率で反撃
ピンチバリア	7	6	-	9	?	2	オート	—	味方	自分	バリア	HPが一定以下になると、物理・魔法耐性がアップ
エリアバリア	9	1	-	7	-	3	オート	—	味方	自分＋周囲	バリア	自分がターゲットとなる範囲攻撃を受けたとき、味方へのダメージを抑える
ラストリーヴ	?	8	7	-	9	9	オート	—	味方	自分	—	HPが一定以上のときに、現HP以上のダメージを受けても、HPが1残る
挑発	1	1	1	1	1	1	1	物理	敵	ターゲット＋周囲	挑発	自分を狙わせる
挑戦状	-	6	-	5	-	7	1	物理	敵	1体	挑発	高確率で自分を狙わせる
残像回避	3	-	-	-	5	-	1	物理	味方	自分	回避	ダメージ20%軽減。ガード中、敵の攻撃を回避しやすくなる
リベンジモード	-	5	-	3	8	8	1	物理	敵	1体	リベンジ	ダメージ10%軽減。ガード中に敵から攻撃されるほど、強力な反撃になる
リベンジチャージ	-	7	9	-	3	7	1	物理	敵	1体	リベンジ	ダメージ10%軽減。ガード時間が長いほど、強力な反撃になる
ライズガード	-	1	5	2	-	6	1	物理	味方	自分	ガード	ダメージ20%軽減。ガード中、ダメージを受けるたびに物理・魔法耐性がアップ
リジェネガード	-	6	3	-	-	1	1	物理	味方	自分	ガード	ダメージ20%軽減。ガード中、HPが少しずつ回復する

clip!! TPアビリティについて

TPを消費して使えるコマンド。全員取得できるが、どのロールで取得できるかは、それぞれのキャラによって異なる。表の取得クリスタリウムLVにあるアルファベットと数字は、そのTPアビリティを取得可能なロールとLVを表す（例：B1＝ブラスターのLV.1）。

名称	取得クリスタリウムLV						ATBコスト	物理・魔法	対象	範囲	属性・系統	効果・備考
	ラ	ス	ヴ	サ	ホ	フ						
召喚	イベントで取得						3	—	—	—	—	召喚獣を呼び出す
ライブラ	B1	D1	H1	B1	E1	A1	1	—	—	—	—	ターゲット1体のステータス情報が部分的にわかる
フルケア	H6	D6	H6	B6	H6	D6	2	—	味方	—	—	戦闘不能の味方全員を再起させ、さらにHPも回復する
クエイク	A5	D5	J4	A4	B3	D5	1	魔法	敵	広範囲	土	ダメージ＋チェーンの持続時間を延長する
デスペガ	A8	D8	B8	B8	B8	D8	1	魔法	敵味方	全体	—	強化・防御・弱体・妨害系の効果をすべて消去する
ストプガ	H9	B9	H9	E9	E9	J9	1	魔法	敵味方	全体	—	ATBをリセットする。開始前の行動はキャンセルされる

『FFXIII』欄外編 MANIAX GUIDE ディフェンダーで使える「ライズガード」は、連続でダメージを受けることでどんどん防御力が増していき、最終的には被ダメージが0となる。マシンガンなどの多段攻撃をしてくる相手に対して特に有効で、「挑発」を使い自分に攻撃を向ければ、すぐにほぼ無敵の壁ができ上がる。ザコ戦のみならずボス戦でも有効なので、ディフェンダーを中心にした"防御中心"のオプティマは、使用キャラにもよるが、なるべく用意しておきたいところだ。

JAM ジャマー

「デプロテ」「フォーグ」といった、敵を弱体・妨害する魔法を中心に取得していくロール。ヴァニラとファングが得意とし、キャラごとに取得できるものが一部異なっている。ボス戦などの長期戦で効果的なものが多く、なかでも特に重要なのは、「デプロテ」「スロウ」「ウィーク」あたりだろう。なお「デス」は、ヴァニラの専用技となっている。

名称	取得クリスタリウムLV ラ	ス	ヴ	サ	ホ	フ	ATBコスト	物理・魔法	対象	範囲	属性・系統	効果・備考
バッドタイム	8	4	7	7	6	8	オート	―	敵	―	―	弱体・妨害された敵を、さらに弱体・妨害すると、その効果を長続きさせる
デプロテ	1	-	2	1	-	8	1	魔法	敵	1体	無	弱守：物理耐性を低下。物理ダメージが1.89倍になる（物理耐性−47%）
デプロガ	7	-	7	-	1	-	3	魔法	敵	広範囲	無	弱守：物理耐性を低下。物理ダメージが1.89倍になる（物理耐性−47%）
デシェル	2	-	2	2	-	8	1	魔法	敵	1体	無	弱心：魔法耐性を低下。魔法ダメージが1.89倍になる（魔法耐性−47%）
デシェガ	9	-	7	-	2	-	3	魔法	敵	広範囲	無	弱心：魔法耐性を低下。魔法ダメージが1.89倍になる（魔法耐性−47%）
バイオ	5	-	4	6	-	-	1	魔法	敵	1体	無	猛毒：時間とともにダメージを受ける効果を与える
バイオガ	?	-	8	-	7	-	3	魔法	敵	広範囲	無	猛毒：時間とともにダメージを受ける効果を与える
ウィーク	4	-	5	4	-	9	1	魔法	敵	1体	無	劣化：属性ダメージへの耐性を1ランク低下させる
ウィーガ	?	-	8	-	?	-	3	魔法	敵	広範囲	無	劣化：属性ダメージへの耐性を1ランク低下させる
スロウ	-	6	-	?	-	1	1	魔法	敵	1体	無	遅延：ATBゲージの速度を低下させる
スロウガ	-	9	-	-	8	5	3	魔法	敵	広範囲	無	遅延：ATBゲージの速度を低下させる
フォーグ	-	3	8	9	-	7	1	魔法	敵	1体	無	忘却：魔法アビリティを封印する
フォーガ	-	?	-	-	9	7	3	魔法	敵	広範囲	無	忘却：魔法アビリティを封印する
ペイン	-	2	8	9	-	8	1	魔法	敵	1体	無	激痛：物理アビリティを封印する
ペインガ	-	?	-	-	9	8	3	魔法	敵	広範囲	無	激痛：物理アビリティを封印する
カーズ	-	1	-	8	-	6	1	魔法	敵	1体	無	呪詛：自身の行動を中断されやすく、相手の行動は中断しにくくする
カーズガ	-	7	-	-	5	6	3	魔法	敵	広範囲	無	呪詛：自身の行動を中断されやすく、相手の行動は中断しにくくする
ダル	-	5	-	?	-	8	1	魔法	敵	1体	無	虚脱：何も行動できず大ダメージを受けやすくなる効果を与える
ダルガ	-	8	-	-	?	8	3	魔法	敵	広範囲	無	虚脱：何も行動できず大ダメージを受けやすくなる効果を与える
デスペル	-	-	6	8	4	6	2	魔法	敵	1体	無	破魔：強化・防御系の効果を1つ消去する
デス	-	-	9	-	-	-	ALL	魔法	敵	1体	無	即死：条件によって敵を倒すことがある。失敗した場合は魔法ダメージ（ヴァニラ専用技）

ENH エンハンサー

「プロテス」「シェル」といった、味方を支援する防御・強化魔法を中心に取得できる。ホープとサッズが得意とし、ホープなら"防御アップ系"、サッズなら"攻撃力アップ系"と、取得できるアビリティの傾向が異なる。「プロテダ」など、より強力な強化魔法を取得できるのはファングとヴァニラのみだが、どちらも得意ロールではないので注意しよう。

名称	取得クリスタリウムLV ラ	ス	ヴ	サ	ホ	フ	ATBコスト	物理・魔法	対象	範囲	属性・系統	効果・備考
グッドタイム	9	8	6	6	6	9	2	魔法	味方	1人	―	強化・防御された味方を、さらに強化・防御すると、その効果を長続きさせる
ブレイブ	1	5	-	2	8	-	2	魔法	味方	1人	―	物理攻撃がアップ
ブレイダ	-	-	?	-	-	2	2	魔法	味方	1人	―	物理攻撃が短時間だけ大幅アップ
フェイス	2	6	-	2	8	-	2	魔法	味方	1人	―	魔法攻撃がアップ
フェイダ	-	-	?	-	-	2	2	魔法	味方	1人	―	魔法攻撃が短時間だけ大幅アップ
ヘイスト	?	9	-	6	9	8	2	魔法	味方	1人	―	ATBゲージの速度がアップ
ガッツ	?	2	1	2	-	-	2	魔法	味方	1人	―	相手の行動を中断しやすく、自身の行動は中断されにくくなる
エンファイ	4	-	-	6	8	-	2	魔法	味方	1人	火	攻撃が火属性になる
エンブリザ	6	-	-	5	8	-	2	魔法	味方	1人	氷	攻撃が氷属性になる
エンサンダ	3	-	-	4	7	-	2	魔法	味方	1人	雷	攻撃が雷属性になる
エンウォタ	5	-	-	4	7	-	2	魔法	味方	1人	水	攻撃が水属性になる
プロテス	7	1	-	9	1	-	2	魔法	味方	1人	―	物理耐性がアップ。受ける物理ダメージが2/3になる
プロテダ	-	-	7	-	-	5	2	魔法	味方	1人	―	物理耐性が短時間だけ大幅アップ。受ける物理ダメージ1/2になる
シェル	8	3	-	9	2	-	2	魔法	味方	1人	―	魔法耐性がアップ。受ける魔法ダメージが2/3になる
シェルダ	-	-	9	-	-	6	2	魔法	味方	1人	―	魔法耐性が短時間だけ大幅アップ。受ける魔法ダメージ1/2になる
バファイ	-	-	4	7	3	-	2	魔法	味方	1人	火	火属性への耐性がアップ
バブリザ	-	-	3	7	3	-	2	魔法	味方	1人	氷	氷属性への耐性がアップ
バサンダ	-	-	4	8	5	-	2	魔法	味方	1人	雷	雷属性への耐性がアップ
バウォタ	-	-	3	8	5	-	2	魔法	味方	1人	水	水属性への耐性がアップ
ベール	-	-	2	-	6	1	2	魔法	味方	1人	―	弱体・妨害系を防ぎやすくなる

HLR ヒーラー

HP回復系が4つと、状態異常回復の「エスナ」、戦闘不能を回復する「レイズ」の6つのみ。序盤は「ケアル」「ケアルラ」だけあれば、ヒーラーとしての役割は十分果たすことが可能だ。ホープ、ライトニング、ヴァニラが得意としているが、ひとまず「ケアル」だけでも取得しておけば、サブヒーラーとして対応可能。全員に取得させておくと便利だ。

名称	取得クリスタリウムLV ラ	ス	ヴ	サ	ホ	フ	ATBコスト	物理・魔法	対象	範囲	属性・系統	効果・備考
ケアル	3	1	1	1	1	1	1	魔法	味方	1体	―	HPを回復する
ケアルラ	8	3	4	7	5	9	2	魔法	味方	ターゲット＋周囲	―	HPを回復する
ケアルア	-	9	8	9	8	-	1	魔法	味方	1体	―	HPを回復する（かけられる側のHPが減っているほど、回復量アップ）
ケアルダ	-	-	8	-	9	-	2	魔法	味方	ターゲット＋周囲	―	HPを回復する（かけられる側のHPが減っているほど、回復量アップ）
エスナ	4	5	4	4	5	4	2	魔法	味方	1人	―	弱体・妨害系の効果を1つ消去する
レイズ	6	-	6	-	8	7	3	魔法	味方	1人	―	戦闘不能の味方を再起させる

clip!! 連鎖アビリティをうまく使おう!!

装備品の組み合わせによって、新たな装備アビリティが発生することがある。それが連鎖アビリティだ。発生条件は、特定ジャンルのものを複数装備するだけ。右では、各ジャンルと装備数により発生する連鎖アビリティの一覧を紹介する。



▲オススメは、やはり「ATB○%加速」だろう。

連鎖アビリティ一覧

ジャンル	装備数	発生する連鎖アビリティ
物理防御	2	物理ダメージ5軽減
	3	物理ダメージ10軽減
	4	物理ダメージ20軽減
	5	物理ダメージ30軽減
魔法防御	2	魔法ダメージ5軽減
	3	魔法ダメージ10軽減
	4	魔法ダメージ20軽減
	5	魔法ダメージ30軽減
ダメージ軽減	2	魔法魔法5軽減
	3	魔法魔法10軽減
	4	魔法魔法15軽減
	5	魔法魔法20軽減
火防御	2	火属性ダメージ+20%
	3	火属性ダメージ+30%
	4	火属性ダメージ+50%
氷防御	2	氷属性ダメージ+20%
	3	氷属性ダメージ+30%
	4	氷属性ダメージ+50%
雷防御	2	雷属性ダメージ+20%
	3	雷属性ダメージ+30%
	4	雷属性ダメージ+50%
水防御	2	水属性ダメージ+20%
	3	水属性ダメージ+30%
	4	水属性ダメージ+50%
風防御	2	風属性ダメージ+20%
	3	風属性ダメージ+30%
	4	風属性ダメージ+50%
土防御	2	土属性ダメージ+20%
	3	土属性ダメージ+30%
	4	土属性ダメージ+50%
減力対抗	2	減力20%短縮
	3	減力40%短縮
	4	減力60%短縮
減魔対抗	2	減魔20%短縮
	3	減魔40%短縮
	4	減魔60%短縮
弱守対抗	2	弱守20%短縮
	3	弱守40%短縮
	4	弱守60%短縮
弱心対抗	2	弱心20%短縮
	3	弱心40%短縮
	4	弱心60%短縮
遅延対抗	2	遅延20%短縮
	3	遅延40%短縮
	4	遅延60%短縮
猛毒対抗	2	猛毒20%短縮
	3	猛毒40%短縮
	4	猛毒60%短縮
劣化対抗	2	劣化20%短縮
	3	劣化40%短縮
	4	劣化60%短縮
呪詛対抗	2	呪詛20%短縮
	3	呪詛40%短縮
	4	呪詛60%短縮
激痛対抗	2	激痛20%短縮
	3	激痛40%短縮
	4	激痛60%短縮
忘却対抗	2	忘却20%短縮
	3	忘却40%短縮
	4	忘却60%短縮
虚脱対抗	2	虚脱20%短縮
	3	虚脱40%短縮
	4	虚脱60%短縮
有利効果	2	強化防御30%延長
	3	強化防御50%延長
	4	強化防御70%延長
	5	強化防御90%延長
加速	2	ATB10%加速
	3	ATB15%加速
	4	ATB20%加速
	5	ATB30%加速
不屈	4	HPドレイン攻撃
ドライブ	2	ラッキーブレイカー
	4	TP・ドライブUP
高HP	2	元気だと威力UP
低HP	2	危機だと威力UP
究極物理	5	物理攻撃＆回復魔法無効
究極魔法	5	魔法攻撃＆回復魔法無効

『FFXIII』欄外編 MANIAX GUIDE
弱点属性で攻撃したいとき、火や雷なら「ファイア」や「サンダー」などの魔法を使えばいいが、なぜか土属性だけは攻撃魔法がなく、TPアビリティの「クエイク」を使うしかない。これは広範囲に効果があり、チェーン持続時間を延長する効果もあるので、攻撃手段としてはかなり有効だ。しかし、TPを消費してしまうことを考えると、土属性が弱点だからといって、あまりザコ敵を相手に頻繁に使うのは考えものだ。

改　造

「改造」で装備品をレベルアップさせると性能が上昇し、さらにアイテムチェンジで、より高性能な装備品に変化する。活用すれば大幅な戦力アップになるので、EXP倍率表とボーナス値を参照しながら、効率よく改造していこう。

改造の手順

1 EXPをためる

装備品に素材を使うことで、素材ごとに決められたEXPが加算される。

2 LVアップを繰り返す

EXPが一定値を超えるとレベルアップ。LVが上限になると表示がLV.★に。

3 LV.★でアイテムチェンジ

LV.★の装備品に鉱石系アイテムを使用すると、上位の装備品に進化する。

■各素材の特徴

生体系　野生の敵が落とす素材。獲得できるEXPは少ないが、消費するとEXPボーナスがつく。

機械系　兵器類の敵が落とす素材。獲得EXPが多い代わりに、ボーナス値はマイナスされる。

鉱石系　特定の敵や店で入手できる。LV.★の装備品に使うことで、アイテムチェンジが行える。

■EXP倍率表

EXP倍率	必要なボーナス値
なし	0～50
1.25倍	51～100
1.5倍	101～200
1.75倍	201～250
2倍	251～500
3倍	501～1000

■ショップで買える素材リスト

店舗	種類	名称	買値	EXP	ボーナス
生体素材けものや	生体系素材(EXPボーナス増加)	呪われた牙	80	27	+13
		丈夫な革	80	22	+11
		奇妙な液体	80	28	+12
		極太の骨	80	25	+14
		邪鬼の翼	80	21	+12
		芳香の油	80	28	+12
		蛇蝎の尾	80	25	+14
		野獣の爪	80	23	+10
		彩りゼリー	80	25	+14
		鉄甲殻	80	27	+13
		忌まわしい牙	150	52	+20
		なめらかな革	150	46	+16
		不思議な液体	150	58	+19
		魔獣の骨	150	48	+21
		怪魔の翼	150	43	+17
		薬効の油	150	58	+19
		妖魔の尾	150	48	+21
		巨獣の爪	150	48	+15
		透明ゼリー	150	48	+21
		重装甲殻	150	52	+20
鉱脈堂本舗	鉱石系素材	針ニッケル鉱	3000	0	－
		菱マンガン鉱	8000	0	－
		輝コバルト鉱	17000	0	－
		灰チタン石	30000	0	－
		閃ウラン鉱	45000	0	－
		ムナール石	60000	0	－
		ヒヒイロカネ	100000	0	－
LENORAガレージ	機械系素材(EXPボーナス低下)	高分子体	200	96	－18
		強誘電体	460	204	－37
		絶縁ケーブル	280	131	－18
		セラミック装甲	660	295	－35
		パッシブシーカー	840	376	－54
		液晶レンズ	320	140	－19
		遊星歯車	320	133	－20
		ラジアル軸受	320	128	－20
		超伝導体	840	800	－59
		ボムの欠片	430	164	－27
		光ファイバー	840	432	－49
		輪型ジョイント	840	416	－50
		クランク軸	840	430	－47
		完全導体	1600	1288	－83
		圧電素子	840	620	－50
		ターボジェット	840	424	－46
		パラフィンオイル	320	134	－20
		増幅器	520	217	－28
		シリコンオイル	660	304	－32
特殊マテリアル研究所	生体	草色の針	7000	110	+100
	機械	粒子加速器	10000	8800	－87
	機械	超小型融合炉	50000	60000	－100
	鉱石	アダマンタイト	220000	0	－
	鉱石	ダークマター	840000	0	－
	鉱石	トラペゾヘドロン	2000000	0	－

データの見方　**ランク：**その装備品の改造難易度を示す目安。武器やアクセサリのランクが大きいほど、素材から得られるEXPは減少する。**ジャンル：**同じジャンルのものを複数装備すると、「連鎖アビリティ」が発生する（詳細はP.59を参照）。**初期EXP：**LV.1時のEXP。**増加EXP：**LVが1上がるごとに増加するEXP量。**累計EXP：**LV.1からLV.★まで改造するのに必要なEXPの合計。アイテムチェンジした場合は、チェンジ前に得たEXPを引くことで、LV.★までの累計EXPを算出できる。

武器リスト　Weapon List

	名称	基礎パラメータ(LV.1) 買値	売値	ランク	ジャンル	装備アビリティなど	物理	魔法	LV.★パラメータ LV	物理	魔法	初期EXP	増加EXP	累計EXP	アイテムチェンジ 変化後の名称	LV	必要な素材	主な入手方法
ライトニング	ブレイズエッジ	2000	1000	3	物理防御	－	15	15	26	115	115	300	57	24600	マグナムブレイズ	10	灰チタン石	初期装備、店(アップインアームス)
	マグナムブレイズ	－	4000	5	物理防御	－	23	23	61	323	323	1500	215	470550	オメガウェポン(1)	47	トラペゾヘドロン	改造(ブレイズエッジLV.★)
	オメガウェポン(1)	－	12800	11	－	ATB+1	26	26	100	620	620	3300	297	1767447	－	－	－	改造(マグナムブレイズLV.★)
	アクセルブレード	15000	7500	5	加速	攻撃してATB小回復	8	8	21	48	48	1200	225	66750	イグナイトブレード	13	アダマンタイト	店(プラウトス武具工房)、トレジャー
	イグナイトブレード	－	19500	9	加速	攻撃してATB回復	13	13	41	133	133	3600	261	347580	オメガウェポン(2)	39	トラペゾヘドロン	改造(アクセルブレードLV.★)
	オメガウェポン(2)	－	34125	11	－	攻撃してATB回復、ATB+1	18	18	100	315	315	3300	297	1767447	－	－	－	改造(イグナイトブレードLV.★)
	セイバーカービン	4600	2300	3	魔法防御	－	8	20	26	83	170	420	75	33000	スラッシュカービン	13	灰チタン石	店(アップインアームス)、トレジャー
	スラッシュカービン	－	9200	5	魔法防御	－	10	28	61	190	448	1500	215	470550	オメガウェポン(3)	47	トラペゾヘドロン	改造(セイバーカービンLV.★)
	オメガウェポン(3)	－	29400	11	－	ATB+1	12	30	100	210	723	3300	297	1767447	－	－	－	改造(スラッシュカービンLV.★)
	ナイトセイバー	20000	10000	5	低HP	レイズ時HP回復UP	8	8	21	88	88	1500	215	70850	ピースメーカー	16	ヒヒイロカネ	店(プラウトス武具工房)、トレジャー
	ピースメーカー	－	26000	8	低HP	レイズ時HP回復UP改	25	25	41	225	225	3000	240	307200	オメガウェポン(4)	37	トラペゾヘドロン	改造(ナイトセイバーLV.★)
	オメガウェポン(4)	－	45500	11	－	レイズ時HP回復UP改、ATB+1	25	25	100	520	520	3300	297	1767447	－	－	－	改造(ピースメーカーLV.★)
	グラディウス	7100	3550	4	物理防御	－	25	13	26	175	88	800	116	54800	ヘルタースケルター	19	閃ウラン鉱	店(アップインアームス)、トレジャー
	ヘルタースケルター	－	14200	6	物理防御	－	28	10	61	448	190	1500	168	387360	オメガウェポン(5)	42	トラペゾヘドロン	改造(グラディウスLV.★)
	オメガウェポン(5)	－	45440	11	－	ATB+1	30	12	100	723	210	3300	297	1767447	－	－	－	改造(ヘルタースケルターLV.★)
	オートクレール	20000	10000	4	ドライブ	ブレイク不可能	13	13	26	138	138	800	116	54800	デュランダル	19	閃ウラン鉱	トレジャー(第11章 マハーバラ坑道)
	デュランダル	－	26000	6	ドライブ	ブレイク不可能	18	18	61	378	378	1500	168	387360	オメガウェポン(7)	42	トラペゾヘドロン	改造(オートクレールLV.★)
	オメガウェポン(7)	－	45500	11	－	ブレイク不可能、ATB+1	18	18	100	711	711	3300	297	1767447	－	－	－	改造(デュランダルLV.★)
スノウ	ワイルドベア	1800	900	3	物理防御	－	15	15	26	140	140	300	57	24600	ワイルドプラウド	10	灰チタン石	初期装備、店(アップインアームス)
	ワイルドプラウド	－	3600	5	物理防御	－	23	23	61	383	383	1500	215	470550	セイブ・ザ・クイーン(1)	48	トラペゾヘドロン	改造(ワイルドベアLV.★)
	セイブ・ザ・クイーン(1)	－	11520	11	－	ATB+1	24	24	100	717	717	3333	286	1717353	－	－	－	改造(ワイルドプラウドLV.★)
	騎士のハート	20000	10000	5	高HP	ガード系効果UP	8	8	21	88	88	1200	215	64850	仁義エンブレム	16	ヒヒイロカネ	店(プラウトス武具工房)、トレジャー
	仁義エンブレム	－	26000	8	高HP	ガード系効果UP改	13	13	41	213	213	2600	232	284960	セイブ・ザ・クイーン(2)	35	トラペゾヘドロン	改造(騎士のハートLV.★)
	セイブ・ザ・クイーン(2)	－	45500	11	－	ガード系効果UP改、ATB+1	15	15	100	510	510	3333	286	1717353	－	－	－	改造(仁義エンブレムLV.★)
	エナジーサークル	4500	2250	6	物理防御	－	23	13	26	198	38	1500	174	89700	突撃スピリッツ	20	ヒヒイロカネ	店(アップインアームス)、トレジャー
	突撃スピリッツ	－	9000	8	物理防御	－	33	5	61	513	125	2600	232	566640	セイブ・ザ・クイーン(4)	53	トラペゾヘドロン	改造(エナジーサークルLV.★)
	セイブ・ザ・クイーン(4)	－	28800	11	－	ATB+1	34	4	100	925	202	3333	286	1717353	－	－	－	改造(突撃スピリッツLV.★)
	妖魔の呪印	25000	12500	4	究極魔法	物理大幅低下	0	30	21	0	130	800	116	38040	魔道スピリッツ	15	閃ウラン鉱	トレジャー(第10章 フィフス・アーク)
	魔道スピリッツ	－	32500	6	究極魔法	物理低下	0	60	41	0	300	1500	168	191040	セイブ・ザ・クイーン(5)	28	トラペゾヘドロン	改造(妖魔の呪印LV.★)
	セイブ・ザ・クイーン(5)	－	56875	11	－	物理低下、ATB+1	0	60	100	0	1050	3333	286	1717353	－	－	－	改造(魔道スピリッツLV.★)
	沈まぬ太陽	21000	10500	3	ドライブ	ブレイク不可能	18	3	26	168	53	420	75	33000	白夜グローリアス	13	灰チタン石	トレジャー(第11章 テージンタワー)
	白夜グローリアス	－	27300	5	ドライブ	ブレイク不可能	23	6	61	503	126	1500	215	470550	セイブ・ザ・クイーン(7)	48	トラペゾヘドロン	改造(沈まぬ太陽LV.★)
	セイブ・ザ・クイーン(7)	－	47775	11	－	ブレイク不可能、ATB+1	23	7	100	815	205	3333	286	1717353	－	－	－	改造(白夜グローリアスLV.★)
	護法の陰陽	32600	16300	5	魔法防御	バリア系効果UP	13	20	21	73	120	1200	225	66750	不沈イラストリアス	13	アダマンタイト	店(プラウトス武具工房)、トレジャー
	不沈イラストリアス	－	42380	9	魔法防御	バリア系効果UP改	15	25	41	175	265	3600	261	347580	セイブ・ザ・クイーン(8)	40	トラペゾヘドロン	改造(護法の陰陽LV.★)
	セイブ・ザ・クイーン(8)	－	74165	11	－	バリア系効果UP改、ATB+1	14	26	100	410	620	3333	286	1717353	－	－	－	改造(不沈イラストリアスLV.★)
ヴァニラ	バインドロッド	2500	1250	3	物理防御	－	18	12	26	168	37	300	57	24600	ハンターロッド	10	灰チタン石	イベント、店(アップインアームス)
	ハンターロッド	－	5000	5	物理防御	－	22	18	61	442	138	1500	215	470550	ニルヴァーナ(1)	45	トラペゾヘドロン	改造(バインドロッドLV.★)
	ニルヴァーナ(1)	－	16000	11	－	ATB+1	22	18	100	715	216	3740	308	1864368	－	－	－	改造(ハンターロッドLV.★)
	キュアスタッフ	19800	9900	5	高HP	ケアル系回復UP	8	8	21	48	48	2000	125	63750	メディックスタッフ	16	アダマンタイト	店(プラウトス武具工房)、トレジャー
	メディックスタッフ	－	25740	9	高HP	ケアル系回復UP改	20	20	41	180	180	2115	252	281160	ニルヴァーナ(3)	33	トラペゾヘドロン	改造(キュアスタッフLV.★)
	ニルヴァーナ(3)	－	45045	11	－	ケアル系回復UP改、ATB+1	28	28	100	424	424	3740	308	1864368	－	－	－	改造(メディックスタッフLV.★)
	パールウィング	2300	1150	3	魔法防御	－	2	15	26	27	140	420	75	33000	レインボーウィング	13	灰チタン石	店(アップインアームス)、トレジャー
	レインボーウィング	－	4600	5	魔法防御	－	3	21	61	123	381	1500	215	470550	ニルヴァーナ(4)	45	トラペゾヘドロン	改造(パールウィングLV.★)
	ニルヴァーナ(4)	－	14720	11	－	ATB+1	3	21	100	201	912	3740	308	1864368	－	－	－	改造(レインボーウィングLV.★)
	いばらのロッド	3000	1500	3	魔法防御	－	6	6	26	131	131	420	75	33000	おろちのロッド	13	灰チタン石	店(アップインアームス)、トレジャー
	おろちのロッド	－	6000	5	魔法防御	－	16	16	61	436	436	1500	215	470550	ニルヴァーナ(5)	45	トラペゾヘドロン	改造(いばらのロッドLV.★)
	ニルヴァーナ(5)	－	19200	11	－	ATB+1	16	16	100	709	709	3740	308	1864368	－	－	－	改造(おろちのロッドLV.★)
	ベラドンナワンド	31200	15600	4	有利効果	弱体系成功率UP	5	11	21	65	131	800	116	38040	モルボルワンド	15	閃ウラン鉱	店(プラウトス武具工房)、トレジャー
	モルボルワンド	－	40560	6	有利効果	弱体系成功率UP改	7	15	41	167	335	1500	168	191040	ニルヴァーナ(7)	26	トラペゾヘドロン	改造(ベラドンナワンドLV.★)
	ニルヴァーナ(7)	－	70980	11	－	弱体系成功率UP改、ATB+1	7	15	100	403	807	3740	308	1864368	－	－	－	改造(モルボルワンドLV.★)
	ヘヴンズアクシズ	24000	12000	4	ドライブ	ブレイク不可能	5	11	26	80	161	800	116	54800	アブラクサス	19	閃ウラン鉱	トレジャー(第11章 ヲルバ郷)
	アブラクサス	－	31200	6	ドライブ	ブレイク不可能	7	15	61	247	495	1500	168	387360	ニルヴァーナ(8)	40	トラペゾヘドロン	改造(ヘヴンズアクシズLV.★)
	ニルヴァーナ(8)	－	54600	11	－	ブレイク不可能、ATB+1	7	15	100	403	807	3740	308	1864368	－	－	－	改造(アブラクサスLV.★)
サッズ	ヴェガ	2000	1000	3	魔法防御	－	12	14	26	137	139	300	57	24600	アルタイル	10	灰チタン石	初期装備、店(アップインアームス)
	アルタイル	－	4000	5	魔法防御	－	20	30	61	380	390	1500	215	470550	トータルエクリプス(1)	45	トラペゾヘドロン	改造(ヴェガLV.★)
	トータルエクリプス(1)	－	12800	11	－	ATB+1	20	30	100	812	822	2640	363	2022273	－	－	－	改造(アルタイルLV.★)
	スピカ	14500	7250	5	有利効果	強化系持続UP	6	15	21	46	95	1200	225	66750	シリウス	16	ヒヒイロカネ	店(プラウトス武具工房)、トレジャー
	シリウス	－	18850	8	有利効果	強化系持続UP改	20	20	41	140	220	2600	232	284960	トータルエクリプス(2)	34	トラペゾヘドロン	改造(スピカLV.★)
	トータルエクリプス(2)	－	32988	11	－	強化系持続UP改、ATB+1	20	20	100	713	911	2640	363	2022273	－	－	－	改造(シリウスLV.★)
	デネブ	3900	1950	3	魔法防御	－	8	24	26	108	249	420	75	33000	カノープス	13	灰チタン石	店(アップインアームス)、トレジャー
	カノープス	－	7800	5	魔法防御	－	14	36	61	374	636	1500	215	470550	トータルエクリプス(3)	45	トラペゾヘドロン	改造(デネブLV.★)
	トータルエクリプス(3)	－	24960	11	－	ATB+1	14	36	100	608	1125	2640	363	2022273	－	－	－	改造(カノープスLV.★)
	リゲル	19000	9500	4	ドライブ	ブレイク不可能	10	15	26	160	165	800	116	54800	ポラリス	19	閃ウラン鉱	トレジャー(第10章 フィフス・アーク)
	ポラリス	－	24700	6	ドライブ	ブレイク不可能	16	24	61	496	504	1500	168	387360	トータルエクリプス(4)	40	トラペゾヘドロン	改造(リゲルLV.★)
	トータルエクリプス(4)	－	43225	11	－	ブレイク不可能、ATB+1	16	24	100	1006	1014	2640	363	2022273	－	－	－	改造(ポラリスLV.★)
	プロキオン	30000	15000	6	ドライブ	ブレイク持続UP	14	9	21	94	49	1500	174	63060	ベテルギウス	15	ダークマター	店(プラウトス武具工房)、トレジャー
	ベテルギウス	－	39000	10	ドライブ	ブレイク持続UP改	20	18	41	260	138	2600	260	306800	トータルエクリプス(8)	35	トラペゾヘドロン	改造(プロキオンLV.★)
	トータルエクリプス(8)	－	68250	11	－	ブレイク持続UP改、ATB+1	26	18	100	620	414	2640	363	2022273	－	－	－	改造(ベテルギウスLV.★)
ホープ	エアウィング	10000	5000	4	低HP	ピンチにシールド	18	12	21	98	72	400	76	22440	スカイスラッシャー	10	閃ウラン鉱	初期装備、店(プラウトス武具工房)
	スカイスラッシャー	－	13000	6	低HP	ピンチにシールド改	31	45	41	231	205	1500	168	191040	ヌエ(1)	28	トラペゾヘドロン	改造(エアウィングLV.★)
	ヌエ(1)	－	28160	11	－	ピンチにシールド改、ATB+1	31	45	100	526	441	4150	232	1536282	－	－	－	改造(スカイスラッシャーLV.★)
	ホークアイ	4400	2200	3	魔法防御	－	2	18	26	27	193	420	75	33000	イーグルクロー	13	灰チタン石	店(アップインアームス)、トレジャー
	イーグルクロー	－	8800	5	魔法防御	－	4	26	61	124	506	1500	215	470550	ヌエ(2)	49	トラペゾヘドロン	改造(ホークアイLV.★)
	ヌエ(2)	－	22750	11	－	ATB+1	4	26	100	202	917	4150	232	1536282	－	－	－	改造(イーグルクローLV.★)
	ニヌルタ	2800	1400	3	物理防御	－	12	12	26	137	137	420	75	33000	ジャターユ	13	灰チタン石	店(アップインアームス)、トレジャー
	ジャターユ	－	5600	5	物理防御	－	18	18	61	378	378	1500	215	470550	ヌエ(4)	49	トラペゾヘドロン	改造(ニヌルタLV.★)
	ヌエ(4)	－	17920	11	－	ATB+1	18	18	100	612	612	4150	232	1536282	－	－	－	改造(ジャターユLV.★)
	ヴィゾフニル	16900	8450	5	有利効果	防御系持続UP	6	14	21	46	134	1200	225	66750	フレスヴェルグ	16	ヒヒイロカネ	店(プラウトス武具工房)、トレジャー
	フレスヴェルグ	－	21970	8	有利効果	防御系持続UP改	8	20	41	128	300	2600	232	284960	ヌエ(5)	36	トラペゾヘドロン	改造(ヴィゾフニルLV.★)
	ヌエ(5)	－	38448	11	－	防御系持続UP改、ATB+1	8	20	100	305	713	4150	232	1536282	－	－	－	改造(フレスヴェルグLV.★)
	シームルグ	21200	10600	4	究極物理	魔法大幅低下	28	0	21	168	0	800	116	38040	テスカトリポカ	15	閃ウラン鉱	トレジャー(第11章 テージンタワー)
	テスカトリポカ	－	27560	6	究極物理	魔法低下	35	0	41	395	0	1500	168	191040	ヌエ(6)	28	トラペゾヘドロン	改造(シームルグLV.★)
	ヌエ(6)	－	48230	11	－	魔法低下、ATB+1	35	0	100	926	0	4150	232	1536282	－	－	－	改造(テスカトリポカLV.★)
	アリカント	18000	9000	4	ドライブ	ブレイク不可能	10	10	26	110	110	800	116	54800	カラドリオス	19	閃ウラン鉱	トレジャー(第10章 フィフス・アーク)
	カラドリオス	－	23400	6	ドライブ	ブレイク不可能	14	14	61	374	374	1500	168	387360	ヌエ(8)	44	トラペゾヘドロン	改造(アリカントLV.★)
	ヌエ(8)	－	40950	11	－	ブレイク不可能、ATB+1	14	14	100	608	608	4150	232	1536282	－	－	－	改造(カラドリオスLV.★)
ファング	ブレードランス	4500	2250	3	物理防御	－	55	35	26	130	85	300	57	24600	グレイブランス	10	灰チタン石	初期装備、店(アップインアームス)
	グレイブランス	－	9000	5	物理防御	－	60	17	61	300	137	1500	215	470550	ランス・オブ・カイン(1)	46	トラペゾヘドロン	改造(ブレードランスLV.★)
	ランス・オブ・カイン(1)	－	28800	11	－	ATB+1	60	17	100	753	314	4400	275	1769625	－	－	－	改造(グレイブランスLV.★)
	パルチザン	6600	3300	3	魔法防御	－	6	39	26	31	189	420	75	33000	ロンパイア	14	灰チタン石	店(アップインアームス)、トレジャー
	ロンパイア	－	13200	5	魔法防御	－	10	47	61	130	467	1730	115	307350	ランス・オブ・カイン(3)	35	トラペゾヘドロン	改造(パルチザンLV.★)
	ランス・オブ・カイン(3)	－	42240	11	－	ATB+1	10	47	100	307	839	4400	275	1769625	－	－	－	改造(ロンパイアLV.★)
	パンドラスピア	16200	8100	5	有利効果	妨害系成功率UP	20	31	21	100	151	1500	215	70850	カラミティシャフト	16	ヒヒイロカネ	店(プラウトス武具工房)、トレジャー
	カラミティシャフト	－	21060	8	有利効果	妨害系成功率UP改	22	38	41	222	318	3000	240	307200	ランス・オブ・カイン(6)	35	トラペゾヘドロン	改造(パンドラスピアLV.★)
	ランス・オブ・カイン(6)	－	36855	11	－	妨害系成功率UP改、ATB+1	22	38	100	616	830	4400	275	1769625	－	－	－	改造(カラミティシャフトLV.★)
	ニムロッドピアス	27000	13500	4	ドライブ	ブレイク不可能	23	23	26	148	148	800	116	54800	ビーナスゴスペル	19	閃ウラン鉱	トレジャー(第11章 ヲルバ郷)
	ビーナスゴスペル	－	35100	6	ドライブ	ブレイク不可能	30	30	61	390	390	1500	168	387360	ランス・オブ・カイン(7)	40	トラペゾヘドロン	改造(ニムロッドピアスLV.★)
	ランス・オブ・カイン(7)	－	61425	11	－	ブレイク不可能、ATB+1	30	30	100	921	921	4400	275	1769625	－	－	－	改造(ビーナスゴスペルLV.★)
	ゲイボルグ	13100	6550	5	有利効果	リベンジ系効果UP	23	12	21	103	92	1500	215	70850	グングニル	17	ヒヒイロカネ	店(プラウトス武具工房)、トレジャー
	グングニル	－	17030	8	有利効果	リベンジ系効果UP	30	20	41	230	220	2600	232	284960	ランス・オブ・カイン(8)	33	トラペゾヘドロン	改造(ゲイボルグLV.★)
	ランス・オブ・カイン(8)	－	29803	11	－	リベンジ系効果UP、ATB+1	48	48	100	642	642	4400	275	1769625	－	－	－	改造(グングニルLV.★)

『FF XIII』欄外編 MANIAX GUIDE　ショップで買える素材で改造する場合、一番少ないギルでEXP倍率を3倍にできるのは、極太の骨、蛇蝎の尾、彩りゼリーの3つ。これらを36個（2880ギル）使用すれば、ちょうど3倍になる。3倍になったあとはLV.★にするのに必要な累計EXPを確認し、その必要な数だけ機械系素材をまとめて使うとEXPボーナスがムダにならない。なお、素材のEXPは基本的に、値段が高いほどEXPが効率よく得られる仕組みになっているので、換金用以外の素材は、なるべく売らずにとっておくといい。

アクセサリリスト

Accessory List

名称	基礎パラメータ(LV.1) 買値	売値	ランク	ジャンル	装備アビリティ	LV.★パラメータ LV	装備アビリティ	初期EXP	増加EXP	累計EXP	アイテムチェンジ 変化後の名称	LV	必要な素材	主な入手方法
アイアンバングル	500	250	1	高HP	HP+50	6	HP+120	100	28	780	シルバーバングル	4	針ニッケル鉱	店(B&W野外用品店)など
シルバーバングル	800	400	2	物理防御	HP+100	6	HP+180	200	56	1560	カーボンバングル	4	菱マンガン鉱	店(B&W野外用品店)など
カーボンバングル	1500	750	3	低HP	HP+150	11	HP+230	330	99	7755	チタンバングル	9	輝コバルト鉱	店(B&W野外用品店)など
チタンバングル	3600	1800	4	ダメージ軽減	HP+200	11	HP+280	440	132	10340	ゴールドバングル	9	灰チタン石	店(B&W野外用品店)など
ゴールドバングル	9000	4500	5	魔法防御	HP+250	11	HP+350	550	165	12925	ミスリルバングル	9	閃ウラン鉱	店(B&W野外用品店)など
ミスリルバングル	15000	7500	6	高HP	HP+300	16	HP+450	720	228	34740	プラチナバングル	13	ムナール石	店(B&W野外用品店)、トレジャー(ヤシャス山)など
プラチナバングル	48000	24000	7	物理防御	HP+400	21	HP+600	910	301	75390	ダイヤバングル	18	ヒヒイロカネ	ミッション03の報酬、トレジャー(アルカキルティ大平原など)
ダイヤバングル	–	36000	8	魔法防御	HP+500	26	HP+1000	1120	384	143200	アダマンバングル	23	アダマンタイト	改造(プラチナバングルLV.★)など
アダマンバングル	–	50000	9	ダメージ軽減	HP+800	36	HP+1500	1350	477	331065	ウルツァイトバングル	32	ダークマター	改造(ダイヤバングルLV.★)
ウルツァイトバングル	–	150000	10	–	HP+1500	51	HP+3000	1600	580	790500	–	–	–	改造(アダマンバングルLV.★)
パワーリスト	1000	500	2	物理防御	物理攻撃+20	6	物理攻撃+60	520	212	4720	ファイターリスト	4	輝コバルト鉱	店(B&W野外用品店)など
ファイターリスト	3000	1500	4	物理防御	物理攻撃+50	11	物理攻撃+120	1040	424	29480	ウォリアーリスト	8	閃ウラン鉱	店(B&W野外用品店)など
ウォリアーリスト	10000	5000	6	物理防御	物理攻撃+100	11	物理攻撃+180	1560	636	44220	パワーグローブ	9	ヒヒイロカネ	店(B&W野外用品店)など
パワーグローブ	–	13500	8	物理防御	物理攻撃+150	11	物理攻撃+250	2080	848	58960	カイザーナックル	9	ダークマター	改造(ウォリアーリストLV.★)
カイザーナックル	–	31500	10	究極物理	物理攻撃+200	11	物理攻撃+300	2600	1060	73700	–	–	–	改造(パワーグローブLV.★)
マジシャンサイン	1000	500	2	魔法防御	魔法攻撃+20	6	魔法攻撃+60	520	212	4720	シャーマンサイン	4	輝コバルト鉱	店(B&W野外用品店)など
シャーマンサイン	3000	1500	4	魔法防御	魔法攻撃+50	11	魔法攻撃+120	1040	424	29480	ソーサラーサイン	8	閃ウラン鉱	店(B&W野外用品店)など
ソーサラーサイン	10000	5000	6	魔法防御	魔法攻撃+100	11	魔法攻撃+180	1560	636	44220	ウィザードシンボル	9	ヒヒイロカネ	店(B&W野外用品店)、ミッション05の報酬
ウィザードシンボル	–	13500	8	魔法防御	魔法攻撃+150	11	魔法攻撃+250	2080	848	58960	マギステルクレスト	9	ダークマター	改造(ソーサラーサインLV.★)
マギステルクレスト	–	31500	10	究極魔法	魔法攻撃+200	11	魔法攻撃+300	2600	1060	73700	–	–	–	改造(ウィザードシンボルLV.★)
ブラックベルト	4500	2250	3	物理防御	物理耐性+10%	6	物理耐性+20%	480	198	4380	ジェネラルベルト	4	閃ウラン鉱	店(B&W野外用品店)など
ジェネラルベルト	12000	6000	6	物理防御	物理耐性+15%	11	物理耐性+25%	960	396	27420	チャンピオンベルト	8	アダマンタイト	店(B&W野外用品店)など
チャンピオンベルト	–	18150	9	物理防御	物理耐性+20%	11	物理耐性+30%	1440	594	41130	–	–	–	改造(ジェネラルベルトLV.★)
ルーンブレス	4500	2250	3	魔法防御	魔法耐性+10%	6	魔法耐性+20%	480	198	4380	ウィッチブレス	4	閃ウラン鉱	店(B&W野外用品店)、トレジャー(メディア峡谷など)
ウィッチブレス	12000	6000	6	魔法防御	魔法耐性+15%	11	魔法耐性+25%	960	396	27420	メーガスブレス	8	アダマンタイト	店(B&W野外用品店)、改造(ルーンブレスLV.★)
メーガスブレス	–	18150	9	魔法防御	魔法耐性+20%	11	魔法耐性+30%	1440	594	41130	–	–	–	改造(ウィッチブレスLV.★)
ロイヤルガード	200000	20000	8	–	物理魔法耐性+5%	11	物理魔法耐性+15%	1000	264	21880	インペリアルガード	★	ダークマター	ミッション12の報酬
インペリアルガード	–	50000	10	–	物理魔法耐性+10%	6	物理魔法耐性+20%	1500	330	10800	–	–	–	改造(ロイヤルガードLV.★)
火の指輪	–	1000	2	火防御	火耐性+20%	6	火耐性+30%	200	26	1260	烈火の指輪	3	輝コバルト鉱	トレジャーなど
烈火の指輪	–	3000	4	火防御	火耐性+25%	6	火耐性+35%	500	112	3620	猛炎の指輪	4	閃ウラン鉱	改造(火の指輪LV.★)
猛炎の指輪	–	5000	6	火防御	火耐性+30%	6	火耐性+40%	900	198	6480	–	–	–	改造(烈火の指輪LV.★)
氷の指輪	–	1000	2	氷防御	氷耐性+20%	6	氷耐性+30%	200	26	1260	氷柱の指輪	3	輝コバルト鉱	ミッション11の報酬、トレジャーなど
氷柱の指輪	–	3000	4	氷防御	氷耐性+25%	6	氷耐性+35%	500	112	3620	霧氷の指輪	4	閃ウラン鉱	改造(氷の指輪LV.★)
霧氷の指輪	–	5000	6	氷防御	氷耐性+30%	6	氷耐性+40%	900	198	6480	–	–	–	改造(氷柱の指輪LV.★)
雷の指輪	–	1000	2	雷防御	雷耐性+20%	6	雷耐性+30%	200	26	1260	稲妻の指輪	3	輝コバルト鉱	トレジャーなど
稲妻の指輪	–	3000	4	雷防御	雷耐性+25%	6	雷耐性+35%	500	112	3620	天雷の指輪	4	閃ウラン鉱	ミッション06の報酬、改造(雷の指輪LV.★)
天雷の指輪	–	5000	6	雷防御	雷耐性+30%	6	雷耐性+40%	900	198	6480	–	–	–	改造(稲妻の指輪LV.★)
水の指輪	–	1000	2	水防御	水耐性+20%	6	水耐性+30%	200	26	1260	流水の指輪	3	輝コバルト鉱	トレジャーなど
流水の指輪	–	3000	4	水防御	水耐性+25%	6	水耐性+35%	500	112	3620	激流の指輪	4	閃ウラン鉱	トレジャー(スーリヤ湖)、改造(水の指輪LV.★)
激流の指輪	–	5000	6	水防御	水耐性+30%	6	水耐性+40%	900	198	6480	–	–	–	改造(流水の指輪LV.★)
風の指輪	–	1000	2	風防御	風耐性+20%	6	風耐性+30%	200	26	1260	疾風の指輪	3	輝コバルト鉱	トレジャー(アルカキルティ大平原)
疾風の指輪	–	3000	4	風防御	風耐性+25%	6	風耐性+35%	500	112	3620	烈風の指輪	4	閃ウラン鉱	改造(風の指輪LV.★)、トレジャー(テージンタワー)
烈風の指輪	–	5000	6	風防御	風耐性+30%	6	風耐性+40%	900	198	6480	–	–	–	改造(疾風の指輪LV.★)
土の指輪	–	1000	2	土防御	土耐性+20%	6	土耐性+30%	200	26	1260	土偶の指輪	3	輝コバルト鉱	トレジャー(アルカキルティ大平原、テージンタワー)
土偶の指輪	–	3000	4	土防御	土耐性+25%	6	土耐性+35%	500	112	3620	大地の指輪	4	閃ウラン鉱	改造(土の指輪LV.★)
大地の指輪	–	5000	6	土防御	土耐性+30%	6	土耐性+40%	900	198	6480	–	–	–	改造(土偶の指輪LV.★)
巨人の小手	3000	1500	3	減力対抗	減力耐性+30%	6	減力耐性+45%	450	114	3390	武王の小手	4	灰チタン石	店(B&W野外用品店)
武王の小手	–	4000	5	減力対抗	減力耐性+40%	11	減力耐性+60%	760	195	16375	–	–	–	改造(巨人の小手LV.★)
グラスバックル	3000	1500	3	減魔対抗	減魔耐性+30%	6	減魔耐性+45%	450	114	3390	テクタイトバックル	4	灰チタン石	店(B&W野外用品店)
テクタイトバックル	–	4000	5	減魔対抗	減魔耐性+40%	11	減魔耐性+60%	760	195	16375	–	–	–	改造(グラスバックルLV.★)
メタルバンド	3000	1500	3	弱守対抗	弱守耐性+30%	6	弱守耐性+45%	450	114	3390	セラミックバンド	4	灰チタン石	店(B&W野外用品店)、トレジャー(マハーバラ坑道、テージンタワー)
セラミックバンド	–	4000	5	弱守対抗	弱守耐性+40%	11	弱守耐性+60%	760	195	16375	–	–	–	改造(メタルバンドLV.★)
安心の護符	3000	1500	3	弱心対抗	弱心耐性+30%	6	弱心耐性+45%	450	114	3390	快心の護符	4	灰チタン石	店(B&W野外用品店)
快心の護符	–	4000	5	弱心対抗	弱心耐性+40%	11	弱心耐性+60%	760	195	16375	–	–	–	改造(安心の護符LV.★)
きれいなガラス玉	3000	1500	3	遅延対抗	遅延耐性+30%	6	遅延耐性+45%	450	114	3390	かがやくトンボ玉	4	灰チタン石	店(B&W野外用品店)、トレジャー(ヤシャス山、テージンタワー)
かがやくトンボ玉	–	4000	5	遅延対抗	遅延耐性+40%	11	遅延耐性+60%	760	195	16375	–	–	–	改造(きれいなガラス玉LV.★)
星のペンダント	3000	1500	3	猛毒対抗	猛毒耐性+30%	6	猛毒耐性+45%	450	114	3390	流星のペンダント	4	灰チタン石	店(B&W野外用品店)
流星のペンダント	–	4000	5	猛毒対抗	猛毒耐性+40%	11	猛毒耐性+60%	760	195	16375	–	–	–	改造(星のペンダントLV.★)
真珠のネックレス	3000	1500	3	劣化対抗	劣化耐性+30%	6	劣化耐性+45%	450	114	3390	宝珠のネックレス	4	灰チタン石	店(B&W野外用品店)、ミッション04の報酬
宝珠のネックレス	–	4000	5	劣化対抗	劣化耐性+40%	11	劣化耐性+60%	760	195	16375	–	–	–	改造(真珠のネックレスLV.★)
魔除けのおふだ	3000	1500	3	呪詛対抗	呪詛耐性+30%	6	呪詛耐性+45%	450	114	3390	ありがたいおふだ	4	灰チタン石	店(B&W野外用品店)
ありがたいおふだ	–	4000	5	呪詛対抗	呪詛耐性+40%	11	呪詛耐性+60%	760	195	16375	–	–	–	改造(魔除けのおふだLV.★)
ペインガード	3000	1500	3	激痛対抗	激痛耐性+30%	6	激痛耐性+45%	450	114	3390	ペインキラー	4	灰チタン石	店(B&W野外用品店)
ペインキラー	–	4000	5	激痛対抗	激痛耐性+40%	11	激痛耐性+60%	760	195	16375	–	–	–	改造(ペインガードLV.★)
ホワイトケープ	3000	1500	3	忘却対抗	忘却耐性+30%	6	忘却耐性+45%	450	114	3390	ルーセントケープ	4	灰チタン石	店(B&W野外用品店)
ルーセントケープ	–	4000	5	忘却対抗	忘却耐性+40%	11	忘却耐性+60%	760	195	16375	–	–	–	改造(ホワイトケープLV.★)
虹のアンクレット	3000	1500	3	虚脱対抗	虚脱耐性+30%	6	虚脱耐性+45%	450	114	3390	月虹のアンクレット	4	灰チタン石	店(B&W野外用品店)、トレジャー(マハーバラ坑道、テージンタワー)
月虹のアンクレット	–	4000	5	虚脱対抗	虚脱耐性+40%	11	虚脱耐性+60%	760	195	16375	–	–	–	改造(虹のアンクレットLV.★)
天使の冠	3000	1500	3	不屈	即死耐性+30%	6	即死耐性+45%	450	114	3390	聖霊の冠	4	灰チタン石	店(B&W野外用品店)
聖霊の冠	–	4000	5	不屈	即死耐性+40%	11	即死耐性+60%	760	195	16375	–	–	–	改造(天使の冠LV.★)
堅守のアミュレット	5000	2500	2	物理防御	ピンチにプロテス	2	(変化なし)	600	–	600	巧守のタリスマン	1	灰チタン石	店(マジカルモーメント)
巧守のタリスマン	–	6000	5	物理防御	オートプロテス	2	(変化なし)	1500	–	1500	–	–	–	改造(堅守のアミュレットLV.★)
堅心のアミュレット	5000	2500	2	魔法防御	ピンチにシェル	2	(変化なし)	600	–	600	信心のタリスマン	1	灰チタン石	店(マジカルモーメント)
信心のタリスマン	–	6000	5	魔法防御	オートシェル	2	(変化なし)	1500	–	1500	–	–	–	改造(堅心のアミュレットLV.★)
保護のアミュレット	5000	2500	2	有利効果	ピンチにベール	2	(変化なし)	600	–	600	防衛のタリスマン	1	灰チタン石	店(マジカルモーメント)、トレジャー(ヤシャス山)
防衛のタリスマン	–	6000	5	有利効果	オートベール	2	(変化なし)	1500	–	1500	–	–	–	改造(保護のアミュレットLV.★)
勇者のアミュレット	5000	2500	2	物理防御	ピンチにブレイブ	2	(変化なし)	600	–	600	豪傑のタリスマン	1	灰チタン石	店(マジカルモーメント)
豪傑のタリスマン	–	6000	5	物理防御	オートブレイブ	2	(変化なし)	1500	–	1500	–	–	–	改造(勇者のアミュレットLV.★)
導師のアミュレット	5000	2500	2	魔法防御	ピンチにフェイス	2	(変化なし)	600	–	600	魔神のタリスマン	1	灰チタン石	店(マジカルモーメント)
魔神のタリスマン	–	6000	5	魔法防御	オートフェイス	2	(変化なし)	1500	–	1500	–	–	–	改造(導師のアミュレットLV.★)
気迫のアミュレット	5000	2500	2	不屈	ピンチにガッツ	2	(変化なし)	600	–	600	闘志のタリスマン	1	灰チタン石	店(マジカルモーメント)
闘志のタリスマン	–	6000	5	不屈	オートガッツ	2	(変化なし)	1500	–	1500	–	–	–	改造(気迫のアミュレットLV.★)
耐火のピアス	3000	1500	2	火防御	ピンチにバファイ	2	(変化なし)	600	–	600	炎散のイヤリング	1	灰チタン石	店(マジカルモーメント)、トレジャー(ヲルバ郷)
炎散のイヤリング	–	4000	5	火防御	オートバファイ	2	(変化なし)	1500	–	1500	–	–	–	改造(耐火のピアスLV.★)
耐氷のピアス	3000	1500	2	氷防御	ピンチにバブリザ	2	(変化なし)	600	–	600	氷散のイヤリング	1	灰チタン石	店(マジカルモーメント)、トレジャー(テージンタワー)
氷散のイヤリング	–	4000	5	氷防御	オートバブリザ	2	(変化なし)	1500	–	1500	–	–	–	改造(耐氷のピアスLV.★)
耐雷のピアス	3000	1500	2	雷防御	ピンチにバサンダ	2	(変化なし)	600	–	600	雷散のイヤリング	1	灰チタン石	店(マジカルモーメント)、トレジャー(テージンタワー)
雷散のイヤリング	–	4000	5	雷防御	オートバサンダ	2	(変化なし)	1500	–	1500	–	–	–	改造(耐雷のピアスLV.★)
耐水のピアス	3000	1500	2	水防御	ピンチにバウォタ	2	(変化なし)	600	–	600	水散のイヤリング	1	灰チタン石	店(マジカルモーメント)、トレジャー(スーリヤ湖)
水散のイヤリング	–	4000	5	水防御	オートバウォタ	2	(変化なし)	1500	–	1500	–	–	–	改造(耐水のピアスLV.★)
テトラクラウン	–	15000	4	–	ピンチに四重守護	2	(変化なし)	1000	–	1000	テトラティアラ	1	ヒヒイロカネ	チョコボの宝探し
テトラティアラ	–	40000	8	–	オート四重守護	2	(変化なし)	2000	–	2000	–	–	–	改造(テトラクラウンLV.★)など
疾風のスカーフ	1000	500	2	加速	開始時ATB+1	2	(変化なし)	350	–	350	閃光のスカーフ	1	菱マンガン鉱	店(モーグリワークス)、トレジャー(ヤシャス山)
閃光のスカーフ	–	1500	3	加速	開始時ATB完全	2	(変化なし)	525	–	525	みかわしブーツ	1	輝コバルト鉱	改造(疾風のスカーフLV.★)
みかわしブーツ	6000	3000	4	加速	回避UP	2	(変化なし)	700	–	700	–	–	–	店(モーグリワークス)
イージーチョイス	–	3500	5	ドライブ	スモーク入手UP	2	(変化なし)	875	–	875	グッドチョイス	1	閃ウラン鉱	ミッション15の報酬
グッドチョイス	100000	50000	6	–	アイテム入手UP	2	(変化なし)	1050	–	1050	ベストチョイス	1	ムナール石	店(モーグリワークス)、ミッション08の報酬、トレジャーなど
ベストチョイス	–	125000	7	–	レアアイテム入手UP	2	(変化なし)	1225	–	1225	–	–	–	改造(グッドチョイスLV.★)
アクセルサッシュ	10000	5000	6	ドライブ	倒すとATB回復	2	(変化なし)	1050	–	1050	エナジーサッシュ	1	ムナール石	店(モーグリワークス)
エナジーサッシュ	–	7500	7	ドライブ	倒すとTP小回復	2	(変化なし)	1225	–	1225	–	–	–	改造(エナジーサッシュLV.★)、ミッション01の報酬
医術の心得	–	2500	2	–	ポーション回復量2倍	2	(変化なし)	200	–	200	–	–	–	トレジャーなど
火のおみくじ	–	7500	5	火防御	たまに火吸収	2	(変化なし)	750	–	750	10面ダイス	1	ムナール石	トレジャー(アルカキルティ大平原)
氷のおみくじ	–	7500	5	氷防御	たまに氷吸収	2	(変化なし)	750	–	750	10面ダイス	1	ムナール石	トレジャー(アルカキルティ大平原、マハーバラ坑道)
雷のおみくじ	–	7500	5	雷防御	たまに雷吸収	2	(変化なし)	750	–	750	10面ダイス	1	ムナール石	トレジャー(アルカキルティ大平原)
水のおみくじ	–	7500	5	水防御	たまに水吸収	2	(変化なし)	750	–	750	10面ダイス	1	ムナール石	トレジャー(アルカキルティ大平原、スーリヤ湖)
風のおみくじ	–	7500	5	風防御	たまに風吸収	2	(変化なし)	750	–	750	10面ダイス	1	ムナール石	トレジャー(アルカキルティ大平原)
土のおみくじ	–	7500	5	土防御	たまに土吸収	2	(変化なし)	750	–	750	10面ダイス	1	ムナール石	トレジャー(アルカキルティ大平原)
10面ダイス	–	22500	7	–	まれにダメージ0	2	(変化なし)	1050	–	1050	–	–	–	改造(火のおみくじLV.★など)
精霊の指輪	120000	60000	5	–	6属性耐性+10%	16	6属性耐性+25%	800	185	31425	女神の加護	★	閃ウラン鉱	チョコボの宝探し
女神の加護	–	10	6	–	各種異常効果短縮	2	(変化なし)	1800	–	1800	–	–	–	改造(精霊の指輪LV.★)
リボン	–	10	9	–	各種異常耐性+20%	6	各種異常耐性+25%	2520	783	20430	スーパーリボン	4	ダークマター	チョコボの宝探し、解体(女神の加護LV.★)など
スーパーリボン	–	10	10	–	各種異常耐性+25%	6	各種異常耐性+30%	5000	1530	40300	–	–	–	改造(リボンLV.★)

『FFXIII』欄外編 MANIAX GUIDE

「改造」は戦力強化への近道だが、限りあるギルはムダ使いしたくないもの。オススメの改造は、やはりアイテムチェンジすることでアビリティが進化するものだろう。例えば、疾風のスカーフを閃光のスカーフにすると「ATB完全」が付き先制攻撃しやすくなる。またグッドチョイスは「レアアイテム入手アップ」という便利なアビリティが付いたベストチョイスに改造することができる。武器の強化に関しても同様で、攻撃力を重視するよりも「～改」の付くものを優先的に改造しておくと便利だ。



ストーリー&ミッション

今回は、広大なグラン＝パルスが舞台となる第11章をマップ付きで攻略！　さらにNo.15までのミッションも解説していく。すでにクリアした人も、このマップを参考にミッションを制覇してみよう!!

※ロール略称の詳細：A＝アタッカー、B＝ブラスター、D＝ディフェンダー、J＝ジャマー、E＝エンハンサー、H＝ヒーラー

フィールドMAP

第11章はこれまでと異なり、目的地だけでなく、さまざまな場所へと寄り道できるようになる。さらに、本編とは直接関係ないが、クリアすることでアイテムを入手できる「ミッション」も発生。自分である程度自由に冒険することができるようになるが、その反面、目的地を見失いやすい。特に、アルカキルティ大平原は広大で迷いやすいので、今回掲載したマップをよく見ながら目的の方向を目指すようにしよう。

MAPの見方

- ア～……トレジャー
- S……セーブポイント&ショップ
- ……冥碑（数字はミッションNo.）
- ★……ミッションのターゲット（数字はミッションNo.）
- ……チョコボのいる場所（ミッション14クリア後）

メディア峡谷

冥碑 08、32

第11章の開始地点。ホープと合流すれば、大平原へ行けるようになる。



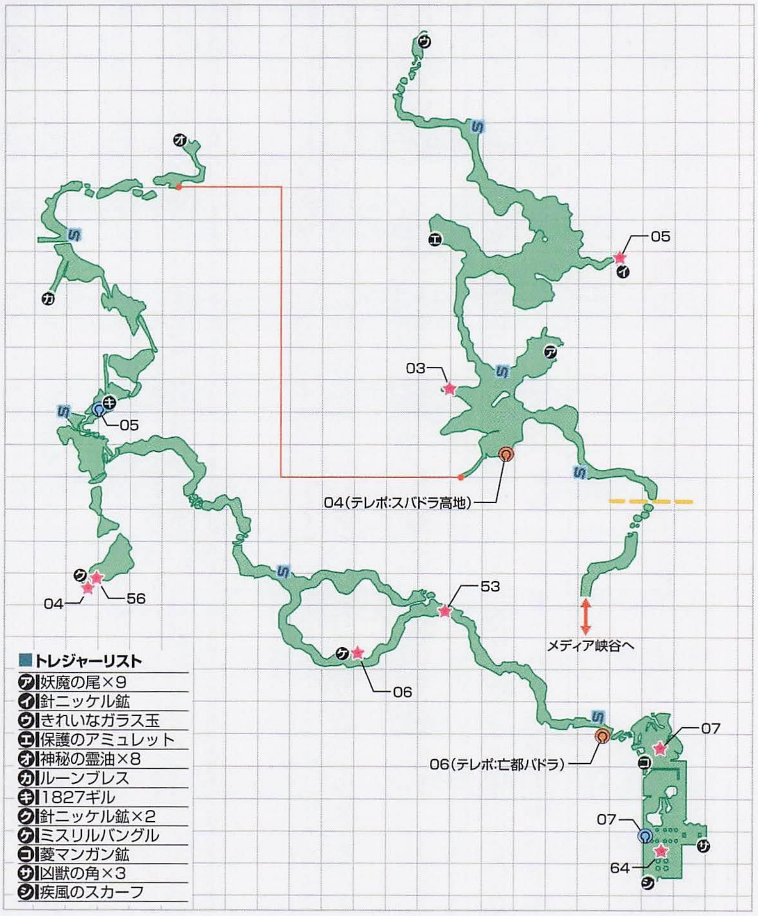
トレジャーリスト

ア	ルーンブレス
イ	パルチザン

ヤシャス山

冥碑 04、05、06、07

ミッションを進める際に訪れることになるエリア。本編と直接関係ないが、ここでしか見られないイベントも！



トレジャーリスト

ア	妖魔の尾×9
イ	針ニッケル鉱
ウ	きれいなガラス玉
エ	保護のアミュレット
オ	神秘の霊油×8
カ	ルーンブレス
キ	1827ギル
ク	針ニッケル鉱×2
ケ	ミスリルバングル
コ	菱マンガン鉱
サ	凶獣の角×3
シ	疾風のスカーフ

Pick up ホープの召喚獣・アレキサンダー登場！

ホープと合流すると、アレキサンダーとの召喚獣バトルが発生。このバトルでは、ホープ（リーダー）とライトニング、ファングのバトルメンバーで戦うことになる。ホープはHPが低く打たれ弱いので、最初に彼をエンハンサーにして「プロテス」を使っておきたい。HPの回復でも少しずつドライブゲージが溜まるので、DHH（フェニックス）で回復しつつ、BAA（ラッシュアサルト）でチェーンをつないでいくといい。

Pick up1 各地でイベントが発生

グラン＝パルスでは、メインキャラクター同士の会話イベントや、ファルシを目撃するイベントといった、さまざまなサブイベントが発生する。これは、物語の進行に関係なくいつでも見られるが、キャラクターの性格や心情がよりわかりやすくなるので、目的地を目指す前にいろいろな場所へ寄り道してみるのもオススメだ。ちなみに、特定のミッションを受注したり、イベントを見ることで出現する敵も存在する。

Pick up2 序盤のミッションが集中

ヤシャス山で受注できるミッションは、第11章に到達した直後でも攻略できるくらい、難易度が低めのものが多い。なかでも、ミッション04をクリアしてテレポを使えるようにしておくと、エリア間を移動するときに便利だ。ただし、ミッション04などで出現するアドゥロは、キングベヒーモスなどの巨大な敵を召喚することも。能力を上げておかないと勝つのは難しいので、召喚されたらリスタートしてやり直そう。

clip!! 六死将を倒せ！

ミッションのなかには「死将」と呼ばれる特殊なシ骸と戦うものがある。これは、ほかのミッションとは異なり、出現地点に行くと強制的にバトルが始まるので要注意。なお、ミッション07で出現する六死将のビトゥイトスは、テトラクラウンをドロップするので、何度も戦ってギル稼ぎをすることも可能だ。



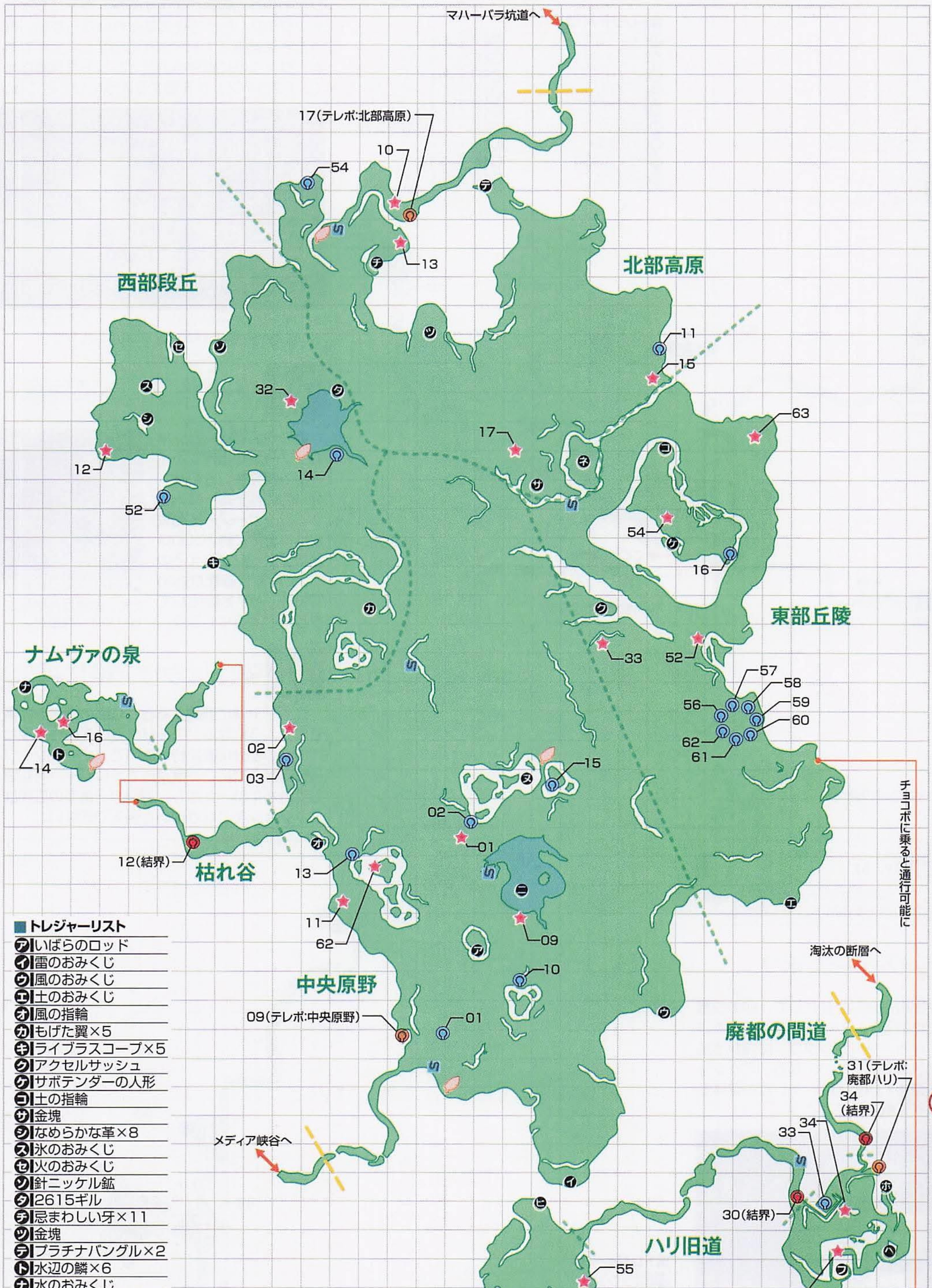
▲ビトゥイトスは六死将のなかでも倒しやすく、テトラクラウンが通常ドロップなので入手しやすい。

『FFXIII』欄外編 MANIAX GUIDE 【ファルシ＝ダハーカ攻略その1】テージンタワーの頂上に出現するボス、ファルシ＝ダハーカは、強力な魔法攻撃を中心に攻撃してくる。戦うときは、ルーンブレスなどの魔法耐性があるアクセサリを装備してから挑もう。また、フェイスで魔法の威力を上昇させるので「デスペル」が使えるジャマーもパーティに入れておきたいところ。オススメのメンバーは、ライトニング、スノウ、ヴァニラの組み合わせ。ブラスターでチェーンボーナスを稼ぎ、属性攻撃メインで攻めるのがコツだ。

アルカキルティ大平原

冥碑 01〜03、09〜17、30、31、33、34、52、54、56〜62

結界を開放すると、西側と東側のエリアに進入できるようになる。移動に時間がかかるので、ミッション14をクリアしてチョコボに乗れるようにしておくといい。



■トレジャーリスト

- ア いばらのロッド
- イ 雷のおみくじ
- ウ 風のおみくじ
- エ 土のおみくじ
- オ 風の指輪
- カ もげた翼×5
- キ ライブラスコープ×5
- ク アクセルサッシュ
- ケ サボテンダーの人形
- コ 土の指輪
- サ 金塊
- シ なめらかな革×8
- ス 氷のおみくじ
- セ 火のおみくじ
- ソ 針ニッケル鉱
- タ 2615ギル
- チ 忌まわしい牙×11
- ツ 金塊
- テ プラチナバングル×2
- ト 水辺の鱗×6
- ナ 水のおみくじ
- ニ ムナール石×2
- ヌ ヒヒイロカネ
- ネ 金塊
- ノ 妖魔の尾×7
- ハ 陰の花心×6
- ヒ プラチナバングル
- フ グッドチョイス
- ヘ 砕けた角×9
- ホ ウィッチブレス

Pick up1 コクーン(北)を目印に!

グラン＝パルスはマップが広大で、目的地となる方向を見失いやすい。迷ったら、浮遊するコクーン（北）を基準にして移動するように。



▶コクーンが浮かんでいる方角が北となる。

Pick up2 サボテンダー登場!



大平原東側のアダマンケリスがいる付近にいくと、サボテンダーに遭遇するイベントが発生。その後、サボテンダーが出現するようになる。

◀円を描いて逃げるので、回り込んで追撃！

Pick up3 チョコボの宝探しでギル稼ぎ

ミッション14をクリアすると、チョコボに乗って宝探しが可能になる。運がよければ、6万ギルで売却できる「金塊」が手に入るので、ギルを稼ぐのにうってつけだ。チョコボの頭上に出現する「！」マークと顔の向きをヒントに、周囲を探索しよう。

Pick up4 巨大な敵に気をつけろ!

アダマンタイマイなどの巨大な敵は、どれもかなりの強さ。能力があまり高くない間は、無理せず逃げることに徹しよう。

キングベヒーモス



HPが減ると、立ち上がって回復&パワーアップする。戦う場合は、奇襲攻撃でブレイクし、立ち上がる前に倒すといい。

アダマンケリス



「アダマン」とつく敵のなかでは一番弱く、HPが4000以上あれば勝てる。魔法で弱体化しつつ、弱点の水属性で攻撃しよう。

clip!! アダマンタイマイについて

大平原をうろつく巨大亀の種族"金剛亀"。アダマンケリスよりもさらに大きなアダマンタイマイの秘密とは？

"金剛亀"は3種類以上？

普段、大平原を歩き回る金剛亀は全部で3種類。アダマンケリスが一番小さく、それより大きな金剛亀がアダマントータスやアダマンタイマイとなる。実はほかにも、さらに大きな金剛亀が存在するらしい…!?

前脚2本を崩せば勝機あり!?

アダマンタイマイは、足踏みだけで1万ダメージを与えてくるうえ、奇襲は不可能。だが、2本の前脚をブレイクすれば、転倒して本体に直接攻撃できる。ちなみに、召喚獣を呼び出すことでも転倒する。

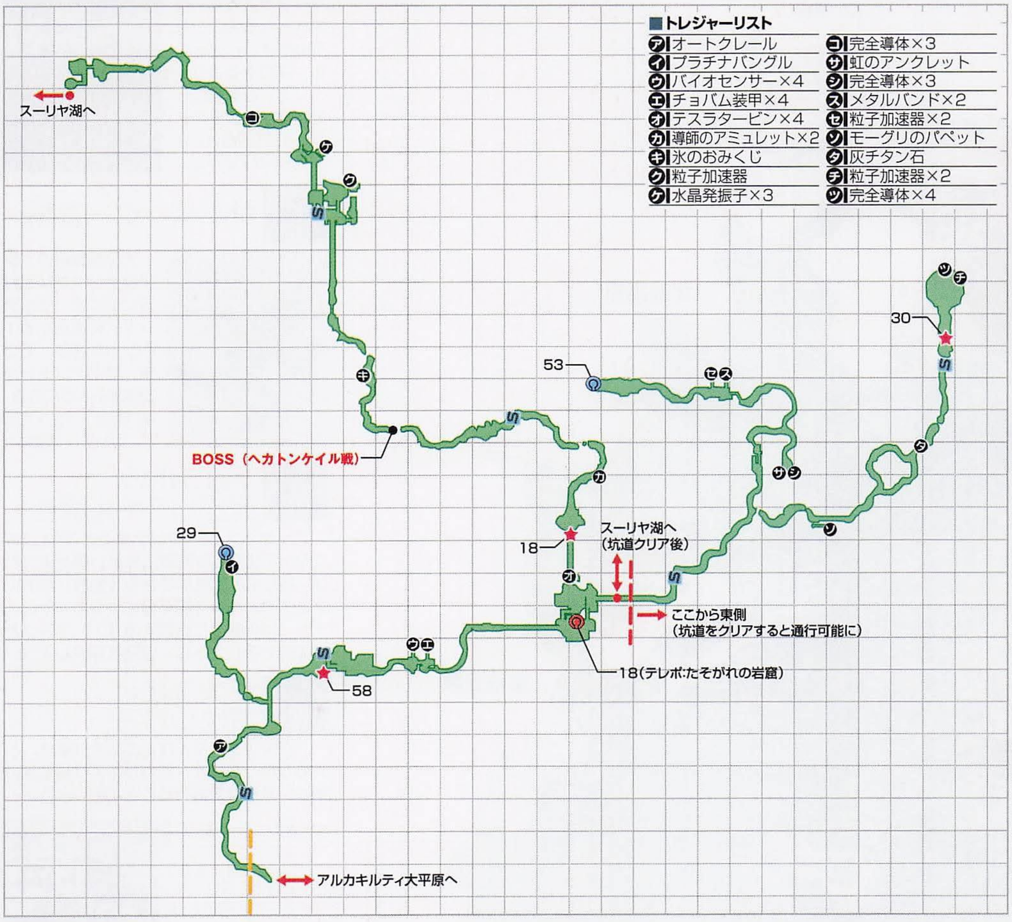
『FFXIII』欄外編 MANIAX GUIDE

【ファルシ＝ダハーカ攻略その2】ファルシ＝ダハーカの攻撃で要注意なのが、専用の魔法攻撃。特に「焦熱の劫雷」や「極寒の怒涛」は、全体に大ダメージを与える強力な技だ。技名が表示されたらオプティマをDHH（フェニックス）に変えて、即座に回復できるようにしよう。攻めるときは、ヴァニラをジャマーにして「ウィーク」で耐性を下げつつ攻めるのが効果的だ。なお、ブレイクすると動けなくなるので、その間に全員をブラスターにして、属性魔法でたたみかけよう！

マハーバラ坑道

冥碑 18、29、53

坑道の東側は、スーリヤ湖到達後に侵入可能。なお、スーリヤ湖に一度到達すれば、坑道の東側にあるファルシに乗ってスーリヤ湖と坑道を自由に行き来できるようになる。



■トレジャーリスト

ア オートクレール	コ 完全導体×3
イ プラチナバングル	サ 虹のアンクレット
ウ バイオセンサー×4	シ 完全導体×3
エ チョバム装甲×4	ス メタルバンド×2
オ テスラタービン×4	セ 粒子加速器×2
カ 導師のアミュレット×2	ソ モーグリのパペット
キ 氷のおみくじ	タ 灰チタン石
ク 粒子加速器	チ 粒子加速器×2
ケ 水晶発振子×3	ツ 完全導体×4

Pick up 1 6体の召喚獣がついに揃う

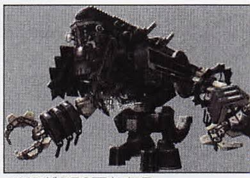
ここでは、味方になる最後の召喚獣・ヘカトンケイルとの戦闘が発生するが、ヴァニラとファングの2人だけで挑まなければならない。戦うときは最低でもHPを2000以上に上げておき、ヴァニラに堅守のアミュレットを装備させて、「プロテス」が発動するようにしておこう。



▲ヘカトンケイルが歩き出したら、ディフェンダー&ヒーラーの組み合わせで、猛攻に耐えろ！

Pick up 2 ジャガーノートに注意

イの地点に行くとジャガーノートが出現するイベントが発生。その後、強制的にバトルへ突入する。ジャガーノートの攻撃は、全体に約2000ほどのダメージを与えるので、CPをある程度ためておき、HPを強化してから挑むようにしよう。



▲HPが158万もあるため、戦闘が長期戦になりやすい強敵だ。

Pick up 3 東側はクリア後に探索

スーリヤ湖に到達すると、坑道の東側を探索できるようになる。スーリヤ湖の入口から戻れば東側の部分に直接行けるので、テージンタワーに向かう前に、一度戻ってトレジャーを回収しておきたい。ただし、東側の一番奥の広間はミッションをこなさないと侵入できない。

スーリヤ湖

冥碑 19、63

ここは特別なギミックやボスが存在せず、通過するだけで先へ進める。

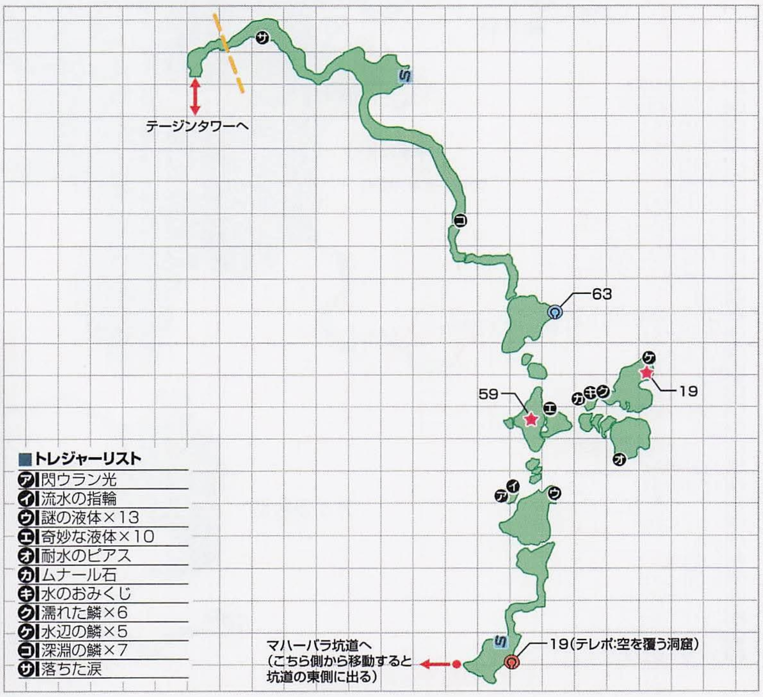
Pick up 地形を変化させてトレジャー入手！

ボスが存在せず、敵も回避しやすいので通過するだけなら楽なフィールド。ここでは、中央の地底湖に進むとファルシと遭遇するイベントが発生する。このイベントを見たあとに、水面にある調べられる場所をチェックすると浮島が出現。地形が変化して、カの位置などにあるトレジャーを入手できるようになる。テージンタワーに向かう前に回収しておきたい。なお、ミッションを進めている人は、テレポの冥碑もあわせて解放しておこう。

clip!! 各エリアのつながり

第11章で行動できるエリアは、右のとおり。最終目的地はヲルバ郷で、アルカキルティ大平原の北部から右の順番にエリアを抜けていけば到達できる。もし、方角を見失ったらコクーンの位置を基準にしてヲルバ郷を目指そう。なお、グラン＝パルスにはあとで戻れるので、ヤシャス山を後回しにしても大丈夫だ。





■トレジャーリスト

ア 閃ウラン光
イ 流水の指輪
ウ 謎の液体×13
エ 奇妙な液体×10
オ 耐水のピアス
カ ムナール石
キ 水のおみくじ
ク 濡れた鱗×6
ケ 水辺の鱗×5
コ 深淵の鱗×7
サ 落ちた涙

『FFXIII』欄外編 MANIAX GUIDE 【バルトアンデルス攻略その1】第11章で再び戦うことになる強敵、バルトアンデルス。通常攻撃のダメージがとても大きいので、HPが4000以上あると理想的だ。また、この敵は3段階に形態が変化。第1段階は、特殊な攻撃がないので問題はないが、第2段階以降になると「バイオガ」「カーズガ」「ダルガ」などでこちらの行動を妨害してくる。ヒーラーの「エスナ」で回復しつつ、こちらもジャマーの「ウィーク」で相手の属性耐性を下げながら戦っていくようにしよう。

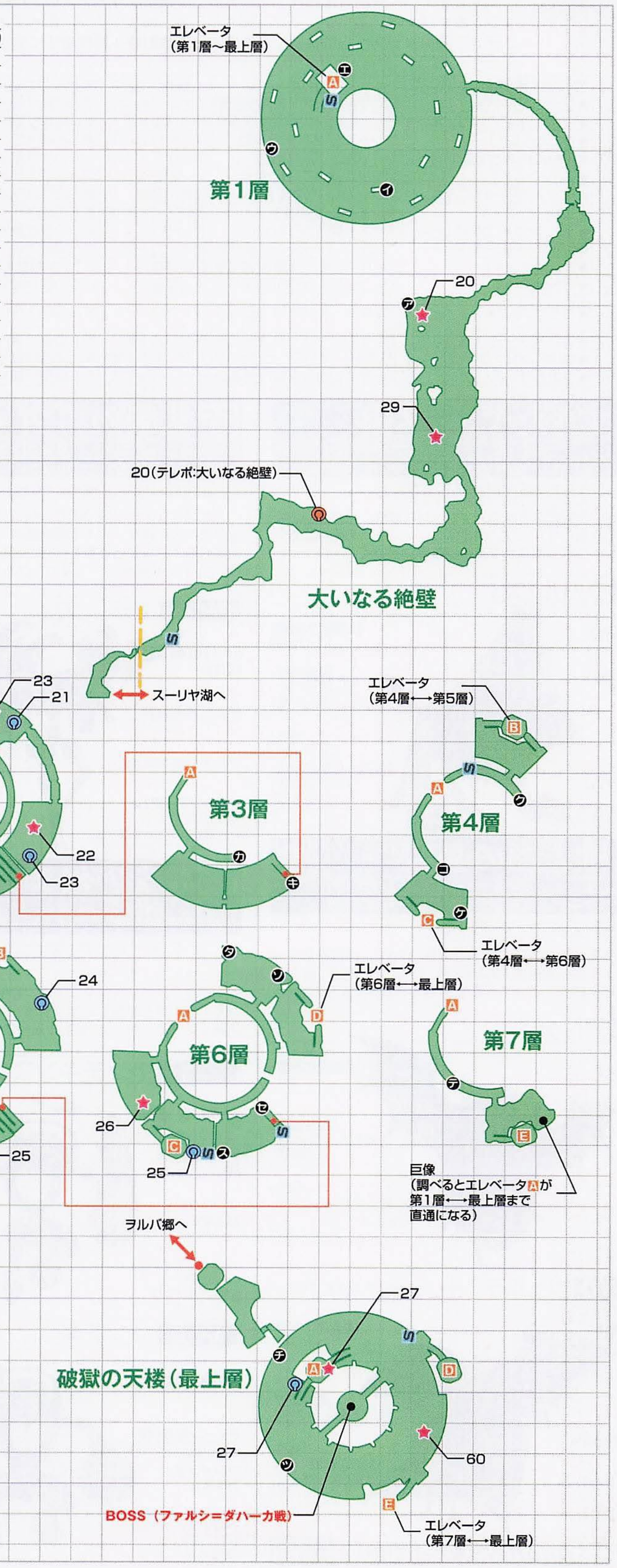
テージンタワー

冥碑 20～27

ミッションをクリアしていくと、エレベータで行ける範囲が増える。目的地のアイコンを参考に進もう。

■トレジャーリスト

ア	まがまがしき剣牙×20
イ	4721ギル
ウ	耐雷のピアス
エ	欠けた牙×12
オ	スパークプラグ×5
カ	メタルバンド×2
キ	シームルグ
ク	きれいなガラス玉×2
ケ	虹のアンクレット×2
コ	疾風の指輪
サ	ライブラスコープ
シ	盤古の骨×9
ス	悲嘆の紅涙×4
セ	沈まぬ太陽
ソ	悔恨の涙×8
タ	土の指輪
チ	エーテルスモーク
ツ	耐氷のピアス×2
テ	グッドチョイス



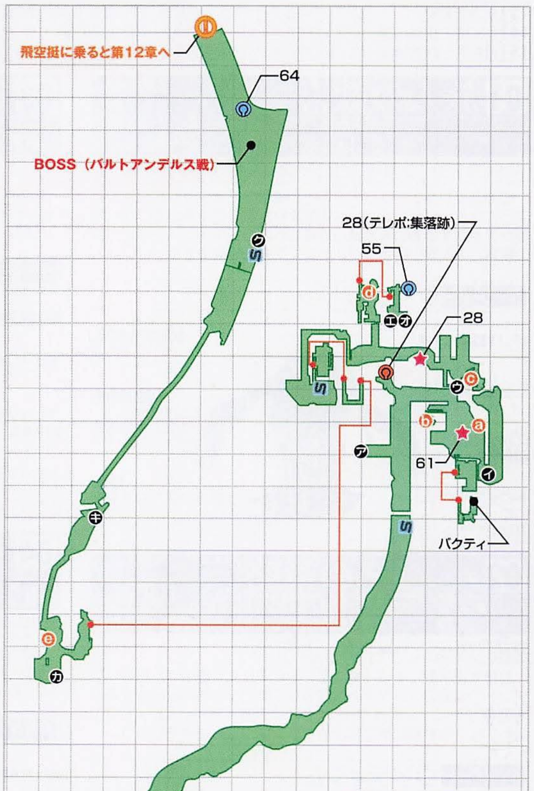
Pick up 巨像から受ける6つのミッション

テージンタワーの中央にあるエレベータAは、最初は第2層までしか選べない。ここは、6体の巨像からミッションをこなすと移動できる階層や場所が増えていく。進行に必要なミッションは21～26までであり、目的地アイコンを参考にしながら番号順に受注していけばOKだ。最後に待つミッション26をクリアすれば、第6層のエレベータで最上層に行けるようになる。最上層でボスを撃破したあとは、すぐにヲルバ郷へ向かわず、エレベータEでいったん第7層へ降りておこう。ここの巨像を調べておけば、中央のエレベータAが第1層～最上層まで直通するようになり、あとで来たときに移動が楽になるからだ。なお、ミッション21～26は、テージンタワー攻略中は再挑戦できないが、ここのボスを倒すと受けられるようになる。

ヲルバ郷

冥碑 28、55、64

第11章の最終目的地。ここを越えると、しばらくグラン=パルスには戻れなくなる。



■トレジャーリスト

ア	灰チタン石
イ	ヘヴンズアクシズ
ウ	ライブラスコープ
エ	モーグリのパペット
オ	ムナール石
カ	耐火のピアス
キ	ニムロッドピアス
ク	エーテルスモーク

Pick up バクティを修理しよう

集落跡2階にいるバクティは、5つの修理パーツを集めると直せる。修理すれば高額で売れる金塊などをもらえるので、マップと下の一覧を参考にパーツを集めよう。

■修理パーツ一覧

	パーツ名	備考
a	電源ケーブル	集落跡広場の荷車
b	バッテリーパック	作業場跡2階の棚
c	トロコイド歯車	ノスフェラトゥを倒す
d	非球面レンズ	集会所跡1階の机
e	金属プレート	鉄道橋跡のガレキ


▲cのパーツ以外はマップですぐに確認できる。cは、足もとに赤いマーカーが出ているノスフェラトゥを倒すことで入手可能だ。

『FFXIII』欄外編 MANIAX GUIDE 【バルトアンデルス攻略その2】バルトアンデルスは、3段階目になると全体攻撃の「タナトスの哄笑」や、こちらの強化を解除する「アポトーシス」を使う。特に「タナトスの哄笑」はダメージが大きいので、ディフェンダーを含むオプティマにしてロールボーナスでダメージを軽減するのがポイント。「アポトーシス」を使われたら、エンハンサーで強化し直せばいい。アタッカーメインのキャラにリスト系のアクセサリを3つつけて攻撃力を底上げし、「死の宣告」を使われる前に倒そう。

ミッション

第11章で受けられるようになる序盤のミッションを解説。同じランクでも敵の強さに差があるので、倒せないと感じたらキャラを成長させてから挑んでみよう！

モンスターデータの見方

HP：敵の最大HP。**LV：**敵のレベル。**チェーン耐性：**この数値が高いほどブレイクしにくい。**ブレイク値：**ブレイクさせるのに必要なチェーンボーナスの値。**ドロップアイテム：**敵が落とすアイテム。**状態変化耐性：**状態変化への耐性。守＝デプロテ、心＝デシェル、遅＝スロウ、毒＝バイオ、劣＝ウィーク、呪＝カーズ、痛＝ペイン、忘＝フォーク、脱＝ダル、死＝デス、破魔＝デスペルに強いことを表す。**属性耐性：**属性魔法に対する弱点や耐性を表す。

※ロール略称の詳細：A＝アタッカー、B＝ブラスター、D＝ディフェンダー、J＝ジャマー、E＝エンハンサー、H＝ヒーラー

■ミッションリスト（No.15まで）

No	ミッション名	難易度	冥碑の場所	発生条件	敵の初期構成（★は討伐対象）	出没地	報酬（1回目）	報酬（2回目以降）	クリア称号	備考
01	旅人の歓喜	D	アルカキルティ大平原:中央原野	―	★グランプリン×1	アルカキルティ大平原:中央原野	エナジーサッシュ	ボムの抜け殻×3	心優しきルーキー	―
02	ハンターの策略	D	アルカキルティ大平原:中央原野	01「旅人の歓喜」をクリア	★ウリディシム×1、ゴルゴノプス×4	アルカキルティ大平原:中央原野	輝コバルト鉱	ボムの抜け殻×3	―	―
03	遠すぎたヤシャス山	D	アルカキルティ大平原:中央原野	02「ハンターの策略」をクリア	★ウガルルム×1	ヤシャス山:スバドラ高地	プラチナバングル	ボムの魂×3	情け深きエキスパート	―
04	英雄志願の憂鬱	D	ヤシャス山:スバドラ高地	02「ハンターの策略」をクリア	★アドゥロ×4、ヴェルデレト×2	ヤシャス山:天淵の懸崖	真珠のネックレス	ボムの抜け殻×3	―	テレポの冥碑
05	悲劇の再会	D	ヤシャス山:天淵の懸崖	03「遠すぎたヤシャス山」をクリア	★エディンム×1	ヤシャス山:スミトラ盆地	ソーサラーサイン	ボムの魂×5	―	―
06	ルシの帰郷	C	ヤシャス山:亡都パドラ	03「遠すぎたヤシャス山」をクリア	★マンチキンスター×1、マンチキン×4	ヤシャス山:パドラ山峡	稲妻の指輪	ボムの抜け殻×3	―	テレポの冥碑
07	六死将・亡都の侵略者	C	ヤシャス山:亡都パドラ	03「遠すぎたヤシャス山」をクリア	★ビトゥイトス×1	ヤシャス山:亡都パドラ	特殊マテリアル研究所	ボムの魂×5	亡都の守護者	―
08	土壇場の光明	C	メディア峡谷:ベースキャンプ	05「悲劇の再会」をクリア	★ラクシャーサ×1、カラメルムース×3	メディア峡谷:アツィルの沢	グッドチョイス	ボムの抜け殻×3	―	テレポの冥碑
09	諦観の境地	C	アルカキルティ大平原:中央原野	04「英雄志願の憂鬱」をクリア	★カイザーベヒーモス×1	アルカキルティ大平原:中央原野	菱マンガン鉱	ボムの魂×3	―	テレポの冥碑
10	残された希望	C	アルカキルティ大平原:中央原野	05「悲劇の再会」をクリア	★スパルタン×1	アルカキルティ大平原:北部高原	超伝導体×4	スラスト軸受×3	―	―
11	勇者のおごり	C	アルカキルティ大平原:北部高原	05「悲劇の再会」をクリア	★アドゥロ×6	アルカキルティ大平原:中央原野	氷の指輪×2	ボムの抜け殻×3	―	―
12	六死将・暴虐なる破壊者	C	アルカキルティ大平原:枯れ谷	05「悲劇の再会」&07「六死将・亡都の侵略者」をクリア	★ガイセリック×1	アルカキルティ大平原:西部段丘	ロイヤルガード	ボムの魂×5	巨鬼の征伐者	ナムヴァの泉への結界解除
13	永遠の誓い	C	アルカキルティ大平原:中央原野	12「六死将・暴虐なる破壊者」をクリア	★ゴブリンチーフ×1、ゴブリン×3	アルカキルティ大平原:北部高原	輝コバルト鉱	ボムの抜け殻×4	―	―
14	チョコボの守り人・決意	C	アルカキルティ大平原:西部段丘	13「永遠の誓い」をクリア	★サハギン×2、ケラトサウルス×2	アルカキルティ大平原:ナムヴァの泉	ギザールの手綱	ボムの抜け殻×3	チョコボの心友	―
15	恐れ知らずの挑戦者	C	アルカキルティ大平原:中央原野	12「六死将・暴虐なる破壊者」をクリア	★ゴブリンチーフ×1、ゴブリン×6	アルカキルティ大平原:北部高原	イージーチョイス	ボムの抜け殻×4	―	―

01 旅人の歓喜 難易度 D

討伐対象	冥碑	出没地
★グランプリン×1	アルカキルティ大平原:中央原野	アルカキルティ大平原:中央原野

ミッションを発生させるための第一歩

このミッションをクリアすると、ほかのミッションが発生するようになる。グランプリンは物理攻撃を無効化するので、魔法攻撃がアップするものを装備して挑もう。バトルメンバーは、弱点の雷属性の攻撃が得意なライトニングを軸に編成するといい。

ターゲット グランプリン



HP:133200 LV:4
チェーン耐性:10
ブレイク値:600.0%
ドロップアイテム:にごったゼリー、霊験ゼラチン(レア)
状態変化耐性:守、脱
属性耐性:弱点(雷)、半減(火・氷)、吸収(水)、無効(物理)
特性:水属性の猛烈な攻撃をしてくる

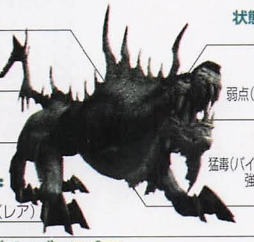
02 ハンターの策略 難易度 D

討伐対象	冥碑	出没地
★ウリディシム×1 ゴルゴノプス×4	アルカキルティ大平原:中央原野	アルカキルティ大平原:中央原野

範囲攻撃で一掃しよう！

対象を毒状態にする「毒の息」を多用してくるので、星のペンダントや流星のペンダントを装備して戦おう。敵の出現数は多いものの、チェーン耐性やHPはそれほど高くない。「エリアブラスト」などの範囲攻撃でまとめてブレイクし、撃破を狙おう。

ターゲット ウリディシム



HP:45900 LV:9
チェーン耐性:50
ブレイク値:200.0%
ドロップアイテム:欠けた牙、まがまがしき剣牙(レア)
状態変化耐性:遅、毒
属性耐性:弱点(雷)、耐久(風)、無効(氷)
特性:猛毒(バイオ)能力がある。強烈な物理攻撃をしてくる

お供 ゴルゴノプス



HP:30600 LV:5
チェーン耐性:10
ブレイク値:160.0%
ドロップアイテム:欠けた牙、忌まわしい牙(レア)
状態変化耐性:遅、毒
属性耐性:弱点(氷)、半減(雷)、耐久(火)
特性:猛毒(バイオ)能力がある。強烈な物理攻撃をしてくる

03 遠すぎたヤシャス山 難易度 D

討伐対象	冥碑	出没地
★ウガルルム×1	アルカキルティ大平原:中央原野	ヤシャス山:スバドラ高地

ジャマーでの弱体化が有効

物理・猛毒・呪詛耐性を持つアクセサリを装備して挑もう。キャラをあまり成長させていない場合は、ジャマーで敵の能力を下げつつ、チェーンボーナスやダメージを稼いでいくといい。

ターゲット ウガルルム



HP:282960 LV:3
チェーン耐性:60
ブレイク値:210.0%
ドロップアイテム:欠けた牙、まがまがしき剣牙(レア)
状態変化耐性:遅、毒
属性耐性:弱点(氷・風)、無効(雷)
特性:猛毒(バイオ)、呪詛(カーズ)能力がある。強烈な物理攻撃をしてくる

04 英雄志願の憂鬱 難易度 D

討伐対象	冥碑	出没地
★アドゥロ×4、ヴェルデレト×2	ヤシャス山:スバドラ高地	ヤシャス山:天淵の懸崖

物理攻撃メインで戦おう

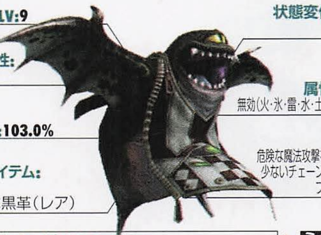
属性耐性を多く持つので、無属性攻撃（ATK）が得意なキャラでバトルメンバーを編成。AABのオプティマで迅速に敵を撃破しよう。「召喚」を使うヴェルデレトはなるべく早めに倒したい。

ターゲット アドゥロ



HP:21600 LV:7
チェーン耐性:75
ブレイク値:110.0%
ドロップアイテム:裂けた革、しなやかな黒革(レア)
状態変化耐性:なし
属性耐性:耐久(火・氷・雷・水・土)、吸収(風)
特性:危険な魔法攻撃をしてくる。少ないチェーンボーナスでブレイク可能

お供&増援❶ ヴェルデレト（アドゥロがよびよせる）



HP:38880 LV:9
チェーン耐性:99
ブレイク値:103.0%
ドロップアイテム:裂けた革、しなやかな黒革(レア)
状態変化耐性:なし
属性耐性:無効(火・氷・雷・水・土)、吸収(風)
特性:危険な魔法攻撃をしてくる。少ないチェーンボーナスでブレイク可能

増援❷ ウガルルム（ヴェルデレトが召喚）

▶ミッション03を参照

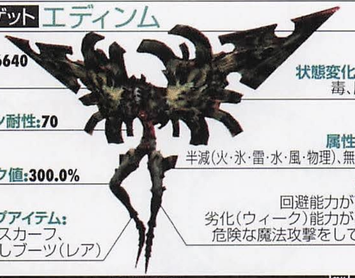
05 悲劇の再会 難易度 D

討伐対象	冥碑	出没地
★エディンム×1	ヤシャス山:天淵の懸崖	ヤシャス山:スミトラ盆地

ジャマーでダメージを与えやすくしよう

さまざまな耐性を持つので、ジャマーが得意なヴァニラかファングを中心に編成。バトル開始直後に「ウィーク」でエディンムの耐性を下げてから攻撃を行おう。また、味方を状態異常にする「瘴気」への対策用に「エスナ」があると有利に戦える。

ターゲット エディンム



HP:116640 LV:15
チェーン耐性:70
ブレイク値:300.0%
ドロップアイテム:疾風のスカーフ、みかわしブーツ(レア)
状態変化耐性:毒、脱、死
属性耐性:半減(火・氷・雷・水・風・物理)、無効(土)
特性:回避能力が高い。劣化(ウィーク)能力がある。危険な魔法攻撃をしてくる

06 ルシの帰郷 難易度 C

討伐対象	冥碑	出没地
★マンチキンスター×1 マンチキン×4	ヤシャス山:亡都パドラ	ヤシャス山:パドラ山峡

マンチキンから先に撃破！

マンチキンスターを倒すと、マンチキン1体がマンチキンスターへと変化する。先にマンチキンを倒せば変化される心配がなくなるので、各個撃破してマンチキンスターのみの状態にしよう。装備するアクセサリは、物理攻撃に耐性を持つものがオススメだ。

ターゲット マンチキンスター



HP:90720 LV:6
チェーン耐性:50
ブレイク値:250.0%
ドロップアイテム:砕けた角、凶獣の角(レア)
状態変化耐性:なし
属性耐性:弱点(氷・風)、無効(雷)
特性:強烈な物理攻撃をしてくる。強力(ブレイブ)能力がある

お供 マンチキン



HP:25920 LV:6
チェーン耐性:40
ブレイク値:250.0%
ドロップアイテム:砕けた角、凶獣の角(レア)
状態変化耐性:なし
属性耐性:弱点(氷・風)、無効(雷)
特性:変化してマンチキンスターになることがある。強烈な物理攻撃をしてくる。すばやい動きで何度も攻撃してくる

『FFXIII』MANIAX GUIDE 欄外編

ミッション12をクリアすることで行けるようになるナムヴァの泉。ここで受けられるミッション14をクリアすれば、チョコボへの騎乗が可能となる。移動時間の短縮や、お宝探しが可能になるので、ミッション12～14は早めにクリアしておきたい。なお、アルカキルティ大平原・東部丘陵のさらに東側にあるアグラ牧野へは、チョコボに乗っている状態でのみ行ける。この先にはかなり強い敵や難易度の高いミッションが待っているので、キャラをしっかり成長させてから訪れよう。

07 六死将・亡都の侵略者 難易度 C

討伐対象	冥碑	出没地
★ビトゥイトス×1	ヤシャス山:亡都パドラ	ヤシャス山:亡都パドラ

敵の「ダル」に対する耐性を上げよう

ジャマーで耐性を下げることが先決。「ウィーク」と「デシェル」の2つが成功すればかなりダメージを与えやすくなるので、本格的な攻撃はそれから行おう。虚脱耐性を持つアクセサリを装備して、「ダル」にかかりにくくするのも大切だ。

ターゲット ビトゥイトス



HP:324000 LV:9
チェーン耐性: 80
ブレイク値: 380.0%
ドロップアイテム: テトラクラウン、テトラティアラ(レア)
状態変化耐性: 毒、痛、忘、脱、死
属性耐性: 弱点(魔法)、半減(火・氷・雷・水・風・物理)、無効(土)
特性: 回避能力が高い。虚脱(ダル)能力がある

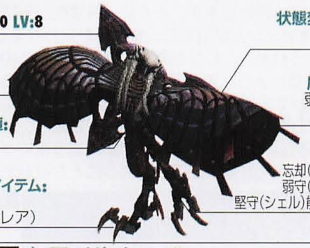
08 土壇場の光明 難易度 C

討伐対象	冥碑	出没地
★ラクシャーサ×1、カラメルムース×3	メディア峡谷:ベースキャンプ	メディア峡谷:アツィルの沢

忘却状態になるのを防ぐ

HPが減ると合体するカラメルムースから倒すのがオススメ。多くの妨害・弱体アビリティを使用するが、なかでも「フォーグ」が一番やっかい。忘却耐性が付くアクセサリを装備して、魔法が封じられる可能性を減らしておこう。

ターゲット ラクシャーサ



HP:162000 LV:8
チェーン耐性: 90
ブレイク値: 185.0%
ドロップアイテム: 折れた骨、盤古の骨(レア)
状態変化耐性: 痛、忘
属性耐性: 弱点(雷)、半減(風)
特性: 忘却(フォーグ)、弱守(デプロテ)、堅守(シェル)能力がある。

お供 カラメルムース



HP:28800 LV:7
チェーン耐性:40
ブレイク値: 200.0%
ドロップアイテム: にごったゼリー、透明ゼリー(レア)
状態変化耐性: なし
属性耐性: 弱点(火)、半減(物理)無効(水)、吸収(雷)
特性: 合体してミックスムースになることがある。強烈な物理攻撃をしてくる

09 諦観の境地 難易度 C

討伐対象	冥碑	出没地
★カイザーベヒーモス×1	アルカキルティ大平原:中央原野	アルカキルティ大平原:中央原野

立ち上がってすぐのブレイクを狙おう

HPが約50%になると立ち上がり、HPが全回復する。チェーンボーナスは維持されるので、序盤からBBBのオプティマで攻めよう。また、強力な物理攻撃と「フォーガ」を多用するので、物理耐性と忘却耐性が付くアクセサリを装備しておくといい。

ターゲット カイザーベヒーモス



HP:196500 LV:16
チェーン耐性:80
ブレイク値: 500.0%
ドロップアイテム: 汚れた爪、獣神の剛爪(レア)
状態変化耐性: 守、心、毒、痛、忘
属性耐性: 弱点(土)、無効(風)、吸収(雷)
特性: 強烈な物理攻撃をしてくる

10 残された希望 難易度 C

討伐対象	冥碑	出没地
★スパルタン×1	アルカキルティ大平原:中央原野	アルカキルティ大平原:北部高原

「ペイン」がかなり効果的！

スパルタンの攻撃方法は物理攻撃のみなので、「ペイン」が成功すれば完全に動きを止められる。ジャマーを含んだオプティマを初期オプティマに設定しておき、速攻で攻撃を封じてしまおう。なお、ここで出現するスパルタンは仲間を呼ぶことはない。

ターゲット スパルタン



HP:270000 LV:7
チェーン耐性: 60
ブレイク値: 400.0%
ドロップアイテム: アナログ回路、バタフライバルブ(レア)
状態変化耐性: 毒
属性耐性: 弱点(雷・水・土)、半減(魔法)、耐久(氷・物理)
特性: 仲間を呼び寄せる(通常戦闘時)。強烈な物理攻撃をしてくる

11 勇者のおごり 難易度 C

討伐対象	冥碑	出没地
★アドゥロ×6	アルカキルティ大平原:北部高原	アルカキルティ大平原:中央原野

範囲攻撃を使って素早い撃破を狙う

アドゥロに仲間を呼ばせない戦い方をするのがカギ。AABのオプティマでバトルを開始し、「エリアブラスト」で一気に撃破するのがラクだろう。ミックスムースを召喚された場合は、アドゥロとヴェルデレトを倒してからターゲットを移すように。

ターゲット アドゥロ　**お供&増援❶** ヴェルデレト(アドゥロがよびよせる)
▶ミッション04を参照

増援❷ ミックスムース (ヴェルデレトが召喚)



HP:169200 LV:4
チェーン耐性: 60
ブレイク値: 200.0%
ドロップアイテム: にごったゼリー、透明ゼリー(レア)
状態変化耐性: なし
属性耐性: 弱点(火)、半減(物理)、無効(水)、吸収(雷)
特性: 合体してジャンボムースになることがある。強烈な物理攻撃をしてくる

12 六死将・暴虐なる破壊者 難易度 C

討伐対象	冥碑	出没地
★ガイセリック×1	アルカキルティ大平原:枯れ谷	アルカキルティ大平原:西部段丘

属性攻撃でチェーンボーナスとダメージを稼ぐ

攻撃がすべて物理攻撃なので、物理耐性が付くブラックベルトやジェネラルベルトを装備して挑みたい。BBBのオプティマで攻撃を行うのがオススメ。属性攻撃がすべて弱点なうえ、ブレイク値も低めなのでカンタンにブレイクさせられる。



◀「暴虐の力」使用後は巨拳が出現し、「征服の鉄拳」を放ってくる。一撃が強力なので、HP回復を優先しよう。

ターゲット ガイセリック



HP:702000 LV:58
チェーン耐性: 50
ブレイク値: 200.0%
ドロップアイテム: ファイターリスト、ブラックベルト(レア)
状態変化耐性: 毒、劣、痛、忘、脱、死
属性耐性: 弱点(火・氷・雷・水・風・土)、半減(魔法)、耐久(物理)
特性: 本体のほかにも攻撃できる場所がある。強烈な物理攻撃をしてくる

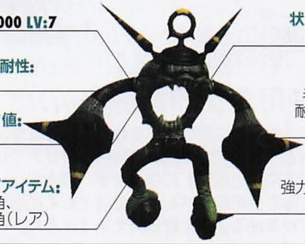
13 永遠の誓い 難易度 C

討伐対象	冥碑	出没地
★ゴブリンチーフ×1、ゴブリン×3	アルカキルティ大平原:中央原野	アルカキルティ大平原:北部高原

ゴブリンチーフはあと回し

マンチキンと同じで、ゴブリンチーフを倒すと「立身出世」でゴブリンがランクアップする。まずは「ルイン」と「ルインガ」でゴブリン3体を倒したあと、ゴブリンチーフを狙っていこう。アクセサリは、物理耐性が付くものを装備しておくといい。

ターゲット ゴブリンチーフ



HP:216000 LV:7
チェーン耐性: 60
ブレイク値: 250.0%
ドロップアイテム: 砕けた角、羅刹の角(レア)
状態変化耐性: なし
属性耐性: 半減(物理)、耐久(雷・風)、無効(土)
特性: 強力(ブレイブ)能力がある

お供 ゴブリン



HP:86400 LV:7
チェーン耐性:30
ブレイク値: 250.0%
ドロップアイテム: 砕けた角、羅刹の角(レア)
状態変化耐性: なし
属性耐性: 半減(雷・風・物理)、無効(土)
特性: 変化してゴブリンチーフになることがある。強烈な物理攻撃をしてくる

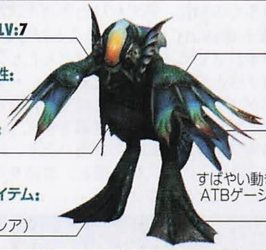
14 チョコボの守り人・決意 難易度 C

討伐対象	冥碑	出没地
★サハギン×2、ケラトサウルス×2	アルカキルティ大平原:西部段丘	アルカキルティ大平原:ナムヴァの泉

ギザールの手綱を入手しよう！

このミッションをクリアすると、チョコボへの騎乗が可能に。敵の弱点は火なので、「ファイラ」と「ファイガ」を使えばラクに倒せる。スノウをディフェンダーにし、ヴァニラとホープをブラスターにして攻撃するのがオススメだ。

ターゲット サハギン



HP:64800 LV:7
チェーン耐性: 25
ブレイク値: 220.0%
ドロップアイテム: 濡れた鱗、水辺の鱗(レア)
状態変化耐性: なし
属性耐性: 弱点(火・雷)、耐久(氷)、無効(水)
特性: すばやい動きで何度も攻撃。ATBゲージの減速(スロウ)能力がある

お供 ケラトサウルス



HP:35100 LV:4
チェーン耐性:10
ブレイク値: 300.0%
ドロップアイテム: 謎の液体、名状しがたい液体(レア)
状態変化耐性: なし
属性耐性: 弱点(火・土)、吸収(氷・水)
特性: 弱守(デプロテ)能力がある

15 恐れ知らずの挑戦者 難易度 C

討伐対象	冥碑	出没地
★ゴブリンチーフ×1、ゴブリン×6	アルカキルティ大平原:中央原野	アルカキルティ大平原:北部高原

ゴブリンの連続攻撃に注意

出現モンスターはミッション13と同じ。ただしゴブリンの数が2倍になっているので、パーティの残りHPに注意しよう。

ターゲット ゴブリンチーフ　**お供** ゴブリン
▶ミッション13を参照

『FF XIII』欄外編 MANIAX GUIDE
ミッション07で登場するビトゥイトスは、ピンチ時やバトル開始時に「プロテス」「シェル」「ベール」「ガッツ」の4つが発動するテトラクラウンとテトラティアラをドロップする。両方とも強敵と戦う際に装備しておけばかなり役立つので、ミッションを繰り返し行って入手しておこう。なお、バトルを行う際に、アイテムの入手確率が上がるグッドチョイスや、レアドロップアイテムの入手確率が上がるベストチョイスを装備しておくと、効率よくアイテムを狙える。

やり込みライターのプレイを徹底追跡！！

CP（クリスタルポイント）を使わずにプレイ 出張版

担当ライター 市井

電撃PSのやり込み企画「CP未使用プレイ」が電撃ゲームスに拡大出張！ 電撃PSで未掲載の各章のボス攻略などを中心に、ギル稼ぎのポイントなど紹介。

※ロール略称の詳細：A＝アタッカー、B＝ブラスター、D＝ディフェンダー、J＝ジャマー、E＝エンハンサー、H＝ヒーラー

制限するのはCPの使用のみ。ギル稼ぎ＆改造による強化はもちろんのこと、召喚獣の使いどころや、戦闘時の立ち回りによる攻撃回避などが攻略のカギといえるだろう。

ルール
・CPによるキャラクターの成長を禁止
・装備品の改造、アイテムの使用、ザコ戦の回避はOKとする

CP未使用クリアは可能なのか？

のっけから根本的な問いかけではあるのですが、私の答えはというと「FFシリーズなんだから、クリアできるように作られてるに違いない」になります。過去のシリーズを振り返ってみても初期レベル、またはそれに相当する制限でのクリアができるように作られてますからね。というわけで、電撃PSでスタートした『FFXIII』のCP未使用クリアに挑戦企画。事前情報なしの手探りプレイでやってきましたが、今回はその総まとめをしたいと思います。

クリアを見すえた全体的な方針

CP未使用プレイと通常プレイの違いを説明しますと、まず一番の違いは使えるアビリティの少なさです。回復はケアルのみ、防御はプロテスのみ、弱体はデシェルのみ、強化はフェイスのみと本当にごく一部しか使えません。さらに問題なのは、アクセサリが1つしか装備できないことと、最大HPが低いことで、ほとんどの場合、バングル系を装備することになります。このような状況で戦うわけですが、もちろん打開策がないわけではありません。まず有効なのは改造による装備の強化でしょう。耐性を上げにくい今回のプレイではバングル系のアクセサリは効果的ですし、武器の強化は戦闘時間の短縮やケアル回復量のアップにつながります。ほかにも召喚獣は便利ですし、アイテムの使用にも制限がありません。さらには敵の攻撃を耐えるのではなく、避けるという考え方も重要です。オプティマの切り替えなどを駆使して立ち位置を自由に調整できるようになると、ぐっと楽になるでしょう。それをふまえてCP未使用クリアの進め方を考えた場合、「行き詰まる前にギルを稼いでおき、余裕を持たせておく」というのが重要になってきます。これは多くの場合、勝てないと思うボスが出てきても、改造による装備強化で乗り切れることが多いからです。ゲームが進行すればするほど、ボスはどんどん強くなっていきます。後半はとりあえず戦ってみたら、一撃で全滅させられて呆然とするというのが、もはや当たり前になってきますが、そこから知恵を絞って作戦を考え、見事に撃破できたときの爽快感は格別なものがあります。以上のことをふまえ、第3章からのボス戦攻略と、改造やギル稼ぎのポイントを解説していきます。

第3章 VS 重攻撃騎マナスヴィン　難易度 ★

まだまだウォーミングアップ

クリスタリウム取得後、初のボス戦になりますが、まだ通常プレイと大きな差はありません。クリスタルレインなどをスノウのディフェンダーできっちり防げば問題なく倒せるでしょう。ここはHPが低いリーダーでの戦闘がどういうものかということに慣れるための戦闘でもあります。

第4章 VS オーディン　難易度 ★★

ここからが本当のやり込みバトル

オーディンと戦ってみて初めて「ああ、やり込みだな～」と実感できるかもしれません。それくらいインパクトのある戦闘が体験できるでしょう。とはいえ、あとから振り返ってみると「まだまだ序の口だった」だと思えるのですけどね。さて戦い方ですが、オーディンは「死の宣告」のあと怒涛の連続攻撃を仕掛けてきます。ライトニングは医療の心得を装備しておきポーションを連打、ホープはプロテス後、ケアルを使って受け切りましょう。そして攻撃が落ち着いたらひたすら反撃。攻撃が再開されたらまた回復に専念、を繰り返します。最初はどんなに無理っぽく思えても戦い方を工夫すれば驚くほどあっさり勝てるのが『FFXIII』の醍醐味ですが、CP未使用プレイのオーディン戦では、それがよりはっきりと感じられると思います。

第5章 VS 試作騎ユイジンシャン　難易度 ★★★

負けないことを優先する戦い方

第5章にして、いきなりHP10万超えの敵の登場です。それに対してこちらの攻撃力は改造したとしても数百程度。こうなると短気決戦というわけにはいかないので、何より安定して戦い続けることが求められます。特にホープはHPが低く、攻撃されるとあっさりやられてしまいます。なのでこの段階で改造を解禁。シルバーバングルLV.★をホープに装備させて生存率をアップさせます。同時にライトニングの武器も強化し、戦闘時間の短縮も図りましょう。ユイジンシャンは行動パターンがある程度決まっています。特に注意が必要なのはモードチェンジのあとのフラワースクリューで、これはプロテスがかかっていないと350程度のダメージを受けてしまいます。プロテスは常時かけておくようにし、「フラワースクリューを受ける→ホープがケアルで回復→オプティマチェンジによるATB回復を利用し、さらにケアルで回復」という流れを意識して行えるようにしましょう。

第6章 VS エンキ＆エンリル　難易度 ★

防御を固めて相打ちを待つのもあり

エンキとエンリルはHPが75％を切るとパワーアップし、「憤怒の波」と「激怒の嵐」を使ってきますが、実はこれ、敵が同士討ちする技で、お互いに相手に1万近いダメージを与えます。なのでまず最初の25％をサッズの魔法攻撃で削ったあとは、防御重視にして、相打ちを待ちましょう。

第7章 VS 侵攻制圧騎ウシュムガル（1回目）　難易度 ★★

守るよりもガンガン攻める

メンバーはスノウとホープ。プロテスを維持しつつ、スノウで攻撃し、ホープが回復します。火属性の攻撃しかしてこないので火の指輪を装備することも考えたのですが、ここはやっぱりバングル系でHPを増やすほうが安全ですね。オーバードライブ後は「デプロテ」と「デシェル」の状態に自動でなってくれるので、実は攻撃のチャンスです。

第7章 VS 侵攻制圧騎ウシュムガル（2回目）　難易度 ★★

真打ち登場？　ファング大活躍

CP未使用プレイでは、最初からステータスが高く、ロールレベルも2であるファングは主戦力。ここでその実力の一端を垣間見ることができるでしょう。とはいえ、この敵はHPが高いだけであまり強くありません。まずスロウをかけ、あとはABHで攻撃すればOKです。HPが75％以下になると、ロックオン→ピンポイントレイ数回→フォトンブラスターを使うので、DAHで攻撃に耐えましょう。

第7章 エストハイム邸でのギル稼ぎ　費やした時間 20時間

狙うのはプレミアムチップ

飛空戦車グライフ戦直前のエストハイム邸が絶好のギル稼ぎポイントになります。セーブポイントから出口を見たときに、左側にいる3体の敵を何度も倒してドロップアイテムで稼ぎましょう。稼ぐ際には安定性を高めるためにまずバングルをいくつか強化し、次にファングの武器を強化すると効率が上がります。また、高いスコアを維持するためにライトニングとホープには弱い武器を装備させて目標タイムを長くするといいでしょう。とりあえずここではライトニングとファングの武器、複数のバングル系を改造し、第8章のサッズの武器改造のためのギルを稼ぎます。

第7章 VS 飛空戦車グライフ　難易度 ★

目からウロコの手動戦闘

メンバーはライトニング、ファング、ホープ。まずは定石通りプロテスをかけたあとにADHで攻撃開始します。この戦闘ではボスが遠距離にいるので、「こうげき」を実行するとライトニングは「ルイン」を選択するのですが、実は手動で「たたかう」を選択してもダメージを与えることが可能です。ダメージもルインより大きいですし、攻撃間隔も短いので、ここは手動で戦いましょう。パーツをすべて壊したあとはAABで一気にたたみかけても大丈夫。大幅な改造の効果が実感できる戦闘になるでしょう。

第8章 VS 突撃砲レーヴェ　難易度 ★★★

攻撃のキャンセルを狙う戦い

強さは普通なのですが、メンバーがサッズとヴァニラだけなので少し苦戦します。とくに「兵装制限解除」からの「レールキャノン」が強烈で、サッズが狙われるとHPが最大でもやられます。しかも何度も使用してくるので速攻撃破が必要でしょう。まずデネブをLV.★まで改造して魔法攻撃を上げておき、フェイスとデシェルでさらにダメージを上乗せします。また兵装制限解除がきたら、チェーンゲージを調節し、レールキャノンの瞬間にうまくブレイクさせると、のけぞりで不発を誘うことが可能です。

第8章 VS ブリュンヒルデ　難易度 ★

リザーブスモーク解禁！

オーディン戦もそうでしたが、召喚獣戦は攻撃が激しく、「死の宣告」の時間制限もあって厳しい戦いになります。ここでも同様で、普通に戦うと時間切れが精一杯です。そこでリザーブスモークを解禁します。この状態だとさすがに余裕で、適当に戦っても難なく勝利できるでしょう。

第9章 離着艦デッキでのギル稼ぎ　費やした時間 30時間

とことんまでギルを稼ぐ

第9章では離着艦デッキに出現するPISCOM兵を利用して効率よくギルが稼げます。今後の戦いに備えるためにもここで時間をかけましょう。結果論となりますが、私はここでの稼ぎを切り上げるのが早かったため、あとになって相当苦労することになりました。第9章を突破すると効率よくギルを稼ぐのが難しくなります。万全を期すなら、ここで1000万ギルぐらいは稼いでおくといいかもしれません。

第9章 VS 襲撃騎カラヴィンカ　難易度 ★★

目からウロコの手動戦闘その2

ライトニング、ホープ、ファングで挑戦。1戦目は難なく勝てますが、2戦目は「ヘルブラスト」を使ってくるので少し注意が必要です。この技はHPの少ないメンバーを狙うようなので、ライトニングはホープより上のHPを維持し、かつプロテスのかかったホープをHP550以上にしておけば、ぎりぎり耐えられます。また、攻撃はファングに任せ、ライトニングは手動でサンダーを連発しましょう。この敵は雷吸収ですが、回復してしまうデメリットよりも、チェーンボーナス上昇のメリットのほうが大きいです。

『FFXIII』欄外編 MANIAX GUIDE
回復魔法がケアルしか使えない今回のプレイ。回復役には誰がいいかということを考えたとき、本来なら装備アビリティに「ケアル系回復アップ改」のあるヴァニラが適任ということになりそうですが、CPなしクリアだと話が違ってきます。というのもメディックスタッフは魔力の上昇が低く、充分に強化したレインボーウィング装備のヴァニラ、イーグルクロー装備のホープのケアルのほうが回復量が大きかったりするんです。改造費用のほうも、これらのほうが安くなるのでお得です。

第9章 VS バルトアンデルス（1回目） 難易度★★★

戦闘の制限時間は300秒

改造による大幅な強化と、リザーブスモークで一気に押し切ります。まずAAHにしてライトニングの「エリアブラスト」で右パーツ2つを同時に攻撃。撃破した頃にはファングが左パーツを1つ壊しているので、ここでBAHにして残るパーツを破壊します。その後はBAHのまま本体に攻撃を開始し、可能ならライトニングを範囲攻撃に巻き込まれない位置へと調節しましょう。「デストルドー」を使ってきたら、BABでぎりぎりまで攻撃します。デストルドーは表示が出て30秒後に攻撃がくるため、その直前にBAHに戻してポーションを使う準備をし、デストルドーの着弾と同時に回復します。以降はこの繰り返しで、リザーブスモークが効いている300秒以内の撃破を目指します。

第10章 VS シド・レインズ 難易度★★★★★★★

本当の強者との真剣勝負

シド戦は改造による充分な強化と、的確なオプティマの準備、敵の行動を先読みした素早いオプティマ切り替えと位置取りなど、キャラの強化とプレイヤーの知識の両方が試される厳しい戦いになります。実際のところ、前半でチェーンゲージを稼ぎ、後半は召喚獣で一気に押すという戦い方もあるのですが、それでは緊張感のあるバトルを楽しめないので、ここはあえて召喚獣を使用しない戦いを選択しました。とりあえず本番は、シドのHPが60%を切り、「メタモルフォーゼ」を使用してからです。相手の攻撃が厳しくなりそうになったら防御、相手が防御したら攻撃、「セラフィックレイ」がきたら回復と、状況に応じた戦法の変更を的確に行えば、勝利できるでしょう。真っ向勝負でシドを打ち破ったときの達成感はなかなかのものです。

第10章 VS バハムート 難易度★

先手必勝、やられる前にやる

圧倒的な攻撃力ですが、落ち着いて対処すれば勝ちやすい相手です。まずはリザーブスモークを使用して戦闘開始。JAJでスロウをかけ、ABBで一気にドライブゲージを稼ぎます。運がよければ、これだけで勝利可能です。

第11章 VS アレキサンダー 難易度★

基本に戻って丁寧に戦えばOK

バハムートのように速攻撃破とはいきませんが、ホープがプロテスを使えるので攻撃はそこまで痛くありません。相手の攻撃時にはBDH、防御時にはBBAと、オプティマを使い分けて戦えば問題なく勝てるでしょう。

第11章 チョコボのためのミッション攻略 難易度？

目指すはチョコボでのギル稼ぎだが？

アレキサンダー戦のあとはいったんストーリーの進行を止め、ミッションを進めることにします。最大の目的はチョコボを入手して穴掘りでギル稼ぎをすることなのです。さて攻略メンバーですが、まずファングは確定。攻守ともに、要となってくれます。そして位置調整がしやすいライトニングを主に操作キャラにし、残りを通常時には回復役のヴァニラ、守備重視のときはスノウなどにして使い分けます。チョコボを入手するためクリアする必要のあるミッションは最短でも01、02、03、05、07、12、13、14です。とりあえず最初の3つは召喚獣でなんとでもなりますが、05のエディンム、07のビトゥイトスあたりはかなり手強くなってきます。ヴァニラとスノウを入れ替えて守備重視にし、粘ってチェーンボーナスを稼ぐ戦い方にしていきます。特にビトゥイトスはHPが50%以下になると強力な魔法攻撃を連発してきます。こうなったら危険なので召喚獣で回避するといいでしょう。そして問題なのがミッション12のガイセリック。一撃で1000を超える、全滅クラスの範囲攻撃を頻繁に使ってくる強敵で、現時点で相手をするのは厳しいことがわかりました。というわけで、ミッションはひとまず中断。先にストーリーを進めます。

第11章 VS ヘカトンケイル 難易度★★★★★

ヴァニラとファングでがんばる

行動パターンはオーディンなどと同じく、連続攻撃と防御の繰り返しなのですが、とにかく攻撃が激しいです。また、こちらがヴァニラとファングの2人だけなので回復ばかりしているとドライブゲージを溜めきれずに時間切れになってしまいます。特にヘカトンケイルはスロウに耐性があるので、ゲージ溜めに有効なスロウの連発をファングは最初だけしかやってくれません。いかにゲージを溜めるかがポイントになるでしょう。具体的な戦い方ですが、まずヘカトンケイルは最初に「死の宣告」を使用したあと、リベンジモードになります。なのでこちらはJJで開始し、デシェル、スロウをかけたあとはJAに変更。ヴァニラはデシェルを手動で連発します。ファングが2回目の攻撃をしたくらいで敵の攻撃が開始されますので、敵に密着したところを見計らってJDに変更し、ファングで攻撃を受けつつヴァニラはデシェルを続けます。その後、2回目のリベンジモードに入ったところでHAにして回復とゲージ維持、攻撃が再開されたらJDに戻す、という流れを繰り返します。最後に時間がギリギリのときは、回復を無視して攻撃で押し切る判断が必要になるかもしれません。



▲最も上手くパターンにはまった場合でも時間はぎりぎり。何度も挑戦してまずオプティマ切り替えのタイミングを覚えよう。

テージンタワーに到着するも……

テージンタワーではミッションを含めた強制戦闘が多くて大変です。グランガッチェあたりは奇襲攻撃からの召喚で比較的楽に倒せるのですが、ギガゼラチンで足止めされてしまいました。何度か戦ってみてこれなら倒せるかなという作戦は固まったのですが、それにはスノウの武器強化、激流の指輪2つ、それに大量のフェニックスの尾などが必要です。ところがヘカトンケイル戦のためにヴァニラの武器を改造してしまい、ギルはほとんどありません。ここでやはりまとまったギルを稼ぐ必要があるという結論に達しました。本来なら、第9章の時点できっちり計算して必要なだけのギルを稼いでおくべきだったのですけどね。というわけで相当な時間のかかるギル稼ぎに戻ることになったので、残念ながら今回の報告はここまでということになります。もちろん、このあとの攻略も個人的には続けますけどね。次の報告は電撃PSになるかもしれません。

己に「使命」を与え続ける者どもの集い
『FFXIII』やり込み座談会

発売から1カ月。この間、しっかりやり込みを行い、CP未使用プレイの経過も順調。ほぼゲームを知り尽くした攻略スタッフたちが再び集結。今後のやり込みプレイについて無責任に語りまくる！

●やり込み全般

編集A：ひととおりプレイを終えた今回、ちょっとだけやり込みについて語ってもらうことになりました。

ライターB：やり込みといえば、ミッションですかね。チョコボの宝探しは運が絡むので、基本的にこのゲームのやり込みはミッションと改造に集約されますね。それも強敵に勝つためのものなんですけど。ボスよりも、そこらへんを歩いてる敵のほうが強いですから（笑）。

ライターA：ミッションって、総数でいうとビックリするほどではないですが、なんというか、その密度がすごいですね。一度クリアしたくらいでは太刀打ちできないような敵も出てきますから、最終的に。すべてのミッションで★5を取ろうなんて考えると、どれだけ大変か……。考えただけで気が遠くなっていたもんですよ。昔は。

編集A：昔っていつだよ（笑）。

ライターA：初めてグラン＝パルスに降り立ったときかな。あの時は周囲の敵を見て絶望してましたね。ただしっかりやり込んで、それらに倒せるようになったときは感動しました。うわー、こんなに強くなってたんだって。

ライターB：キャラを強くする一方で、プレイヤーが戦い方を学習していくってのもありますよね。実はちょっと確認もあって2周目を始めたんですが、戦闘システムを理解したうえでプレイしたら、やたら楽しかった。このゲームが戦闘を要としたゲームであることを再確認しました。システムをしっかり理解して遊ぶと、どんどんおもしろくなってきますね。

編集A：確かにおもしろさが戦闘に集約されている気はするね。『FFX』のときはそれこそブリッツボールやらチョコボやらとやたらやり込みが多くて、ああ、こんな部分もやり込めるのか、なんて思える変わり種やり込み（？）もあったけど、今回のやり込みはそういう意味ではシンプルかも。戦闘して、戦闘して、キャラを強くする点に絞られている。

ライターA：シンプルで、目標がわかりやすいぶん、中毒性は高いですね。ミッションなんて実際戦闘するだけなんですけど、なぜか延々と繰り返してしまう。

ライターC：自分の場合、序盤こそテンション低かったんですけど、第11章あたりから変わってきましたね。戦闘のおもしろさがわかると、まったく異質のゲームになる。残念なのは、人によってはそこまでが長いことかな。

●改造について

編集A：では、改造についてはどうでしょう？　キャラの強化という意味では同じだけど、これも一応やり込みだよね。

ライターB：改造や分解をしなくても、クリアできるバランスになってますよね。

ライターC：これも結構深いですが、結局のところ素材の用途が少ないのが残念。"経験値ボーナスを上げるもの"と"経験値を上げるもの"がほとんどですね。もらえる経験値しか違いがないから、結局1種類のものしか使わなくなる。特定の組み合わせでアビリティが追加されたりすればもっとよかったかも。

●バランスのすごさ

ライターB：やり込みとはちょっと違いますが、総合的に見てこのゲーム、ものすごいバランスを持ったゲームだと思うんです。今回CP未使用プレイを行ってますが、それなりにクリアできるバランスがすごい。そして道なりにいる敵をすべて倒せば、ちょうどクリスタリウムの限界近くまで成長させられるバランスも絶妙。さらにクリスタリウムを1つ成長させるごとに、確実に強くなっていることがわかるのもすごい。このバランスってやればやるほど、すごく計算されていることがわかって、奥が深いですね。

ライターA：まあ、CP未使用はやりすぎですが、基本的に余計なCP稼ぎはしなくていいようになってますね。それは最初のプレイでも感じた。というか、最初のプレイでは目に入る敵を倒しながら進めているだけで詰まることはなかったです。このバランスのよさが、CP未使用プレイを可能にしたのかもですね。

編集A：まとめると、戦闘を理解すれば、さらにおもしろさがアップってとこかな。

ライターA：ですね。そこがわかれば、本当にいつまでもやり込めるゲームだと思います。シリーズのファンなら、ぜひそこまでしっかりやり込んでほしいですね。本当に、絶対おもしろいから！

今回はあきらめましたが、後先を考えないならギガゼラチンを倒せないこともないのです。それは医術の心得の解体によるエリクサーの取得と、それを利用した連続召喚です。現時点でエリクサーは2つ手に入るので、単純に考えて3回は召喚できるわけですね。これとスニークスモークによる奇襲を組み合わせれば、かなり楽をすることが可能です。とはいえこれは本当の最終手段。入手機会が限られているエリクサーは可能な限り後半まで取っておき、本当の難敵が現れたときに備えたいのです。



これ一冊でホビーの全てがわかる! 最強ホビー誌
電撃 DENGEKI HOBBY
電撃ホビーマガジン
毎月25日発売!
3月号
特別価格980円
1月25日発売
特別付録
一度使ったら手放せない!
パーツセパレーター
ガンプラ®30th Ver.
特集1
記念すべき30周年特別企画第1弾
ガンプラ®開発史30年
ついに2010年7月にガンプラは30周年を迎えます。ボールジョイントやスナップフィット、システムインジェクションやMSジョイントなど、ガンプラの歴史を技術面から掘り下げていきます。あっと驚く作例陣も多数用意! お楽しみに!!
MADE IN JAPAN GUNPLA 30th Anniversary
特集2
アニメの最新情報に新作キットレビューなど『UC』ワールド満載!!
『機動戦士ガンダムUC』
宇宙世紀&キーワードガイド
いよいよスタートが間近に迫ったアニメ『機動戦士ガンダムUC』をより深く楽しむために、宇宙世紀をよく知らない人には予習として、また精通している人にも復習として、宇宙世紀の歴史とキーワードを解説!
特集3
銀河一、いや宇宙一強いロボは!?
電撃ロボット最強決定戦!
誰もが思う疑問に電撃ホビーマガジンが勝手に答えちゃいます。
さあ、最強ロボの栄冠は……。爆笑の結末を見逃すな!

発売直前 EXTREME

もう待ち切れない!!
電撃ゲームスが注目する発売間近のタイトルをピックアップ!!



エストポリス



GOD EATER（ゴッドイーター）



エンド オブ エタニティ



伝説、再臨

The Lands cursed by the Gods

Estpolis™ エストポリス

伝説の名作と呼ばれた作品が、A・RPGとして再臨する！　発売まで1カ月と迫った今回は、実際に遊んだプレイインプレッションを交えた詳細情報をお届けしよう!!

エストポリス		
2010年2月25日発売	¥5,980(税込)	
DS	ジャンル	A·RPG
	メーカー	発売元:スクウェア·エニックス／開発元:ネバーランドカンパニー
	備考	プレイ人数:1人用

冒険 ACT 謎解

本作に出演した声優の直筆サイン色紙をプレゼント

本作に出演している声優の三宅健太さん、千葉進歩さん、沢城みゆきさん、杉田智和さん、花澤香菜さんの直筆サインをそれぞれ1名様にプレゼント。ご希望の方はハガキに住所、氏名、年齢、電話番号、希望する声優名を明記のうえ、下記の宛先までお送りください。締切は2010年2月18日(当日消印有効)。当選者の発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。

宛先

〒160-8326
(株)アスキー·メディアワークス
電撃ゲームス編集部
「エストポリス·色紙プレゼント」係



プレイしてわかった職人芸レベルの作り込み
この衝撃、伝説級

重厚ながらもコミカルに味付けされたストーリー。本格アクションを軸に絶妙なバランスを保ちつつ、手応えたっぷりに仕組まれた謎解き……。SFC版を手掛けたオリジナルスタッフ自らが新生する『エストポリス』は、まさに伝説の名を受け継ぐにふさわしいクオリティで姿を現した。今回は、ひと足先に本作をプレイした本誌スタッフのインプレッションとともに、プレイして判明した新生『エストポリス』ならではの4つの魅力をクローズアップ！　15年の時を越えて再び降臨する、伝説の作品の力を見よ!!



まさかの戦車STG!?

▲戦車同士で戦う3D・STGとして展開するイベントも!?　何が飛び出してくるかわからない、まるでおもちゃ箱のような展開も『エストポリス』ならではの魅力！



▲波動の勇者と呼ばれるマキシムは、ルースの巫女であるアイリスの導きによって、破壊の神ガデスへ立ち向かうことに。



A・RPGと謎解きが見事に融合!

◀キャラクターごとに用意された多彩なアクションを駆使して、手ごわい敵と仕掛けに挑む。バトルと謎解きはシームレスで、切り替えのストレスなく爽快に楽しめる。

注目の予約特典は名曲とミニドラマを収録した波動DISC!

予約特典となるのは、壮大な世界観をイメージした楽曲と、出演声優陣によるミニドラマを収めた特製CD「波動DISC」。一部の楽曲は公式HPで先行公開中だ。音楽に定評があるシリーズだけに、ファンにとってこの予約特典は見逃せない！

予約特典"波動DISC"収録内容



〈収録楽曲〉
- オープニングテーマ
- バトル#2
- 空
- 地上を救う者
- 最終決戦

〈収録ミニドラマ〉
- 3話収録予定

※予約特典の数には限りがあります。詳しくは、ソフトを予約した各店舗にてご確認ください。

Director's Comment

予約特典として用意した波動ディスクの選曲は、DSの『エストポリス』を5曲の音楽で表現するならどんなセレクトがよいか、ということを考えて選びました。まず「オープニングテーマ」ですが、これは『エストポリス』のメインテーマなので外せません。次に「空」を選んだ理由は、これも今回のテーマ曲として考えたからです。DS版はアクション要素が強いA・RPGにしたこともあって、よく耳にすることになる曲なので、この曲も外せませんでした。こうやって選んだ2曲と逆方向のコンセプトとして選んだのが、「地上を救う者」と「最終決戦」の2曲です。悲壮感がありながら最も盛り上がる曲なので、「オープニング」や「空」とは別の味わいがあります。そして最後は、最もノリがいい曲ということで「バトル#2」（主にボス戦で使われる曲）を選びました。これらを聴けば、DSの『エストポリス』がどんな雰囲気のゲームなのかイメージしてもらえるように選びました。明るくノリのいいゲームシステムやキャラクター、シリアスに盛り上がれるストーリーが共存している雰囲気を感じてもらえればと思います。

ディレクター　**宮田正英氏**



ネバーランドカンパニー所属のクリエイターで、SFC版『エストポリス伝記Ⅰ・Ⅱ』のシナリオを手掛けた。本作でもファンの要望に応えるべく、新たなる『エストポリス』の物語を紡ぐ。

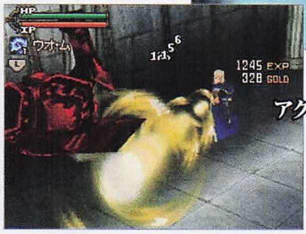
多彩なアクションで強敵を蹴散らす　バトルの爽快感

特殊な技を多用できる本作のバトルは、とにかく豪快＆爽快！　操作キャラクターを切り替えながらのコンボも楽しめる。

ド派手なアクションで豪快なコンボを狙え!



▶波動器を武器として扱う主人公達は、それぞれ個性的な魔法攻撃や特殊な技を繰り出せる。波動魔法を絡めた豪快なコンボは圧巻！



キャラクター固有のアクションを使い分けろ!

◀キャラクターごとに異なるアクションも多数存在。なかでも、バトルにも謎解きにも役立つウェーブアーツは、非常に重要となる。

ほどよく悩まされる絶妙なバランスで作られた　謎解きの快感

本作ではさまざまな謎解きが主人公の行く手を阻む。高さの概念が取り入れられ、立体的に仕組まれた仕掛けの手応えはバツグンだ！

キャラクターを使い分けて仕掛けの解法を見つけ出せ!



▶突進して崖を飛び越えたり、ソーサーでスイッチを入れたりと、キャラクター固有のウェーブアーツが謎を解く鍵となる！



ときにはアクション&テクニックも要求される!

◀相手のアクションをマネしながら激走するトロッコシーン。リズムアクションのノリで、テンポよいボタン入力が求められる。

名作RPGの感動と興奮を120%受け継いだ
新生『エストポリス』の魅力に迫る!!



シリアスなだけでなくコミカルな人間描写も!

◀見るからに凍えそうな出で立ちも意に介さず、一面の銀世界に感動するガイ。そんな姿を見て思わずティアのぼやきが……。

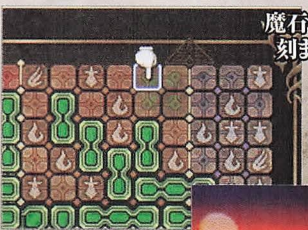


思わず引き込まれる巧みなキャラクター演出!

▶世界に仇なす破壊神でさえ、どこか人間的な魅力を感じさせる。何度も刃を交えることになる宿敵ガデスとの戦いの行方も必見！

悲喜こもごものドラマが描かれる　壮大な物語

王道のヒロイックファンタジーを彩る人間ドラマが、とにかく魅力的。泣けて笑えて、恋模様まで楽しめる、『エストポリス』らしさが炸裂!!



魔石をセットしてボードに刻まれたスキルをゲット!

◀魔石システムは一種のパズル。特定のルールに従って魔石をセットしていくと、盤面に刻まれたさまざまなスキルを獲得できる。



レアな魔石を集めるアイテム収集の魅力も!

▶盤面に刻まれた能力とは別に、魔石そのものにもパラメータアップの効果がある。バトルの戦利品や宝箱からレアな魔石を探し出せ。

自分好みの能力にカスタマイズできる　強化の楽しみ

新たに判明したのが、魔石による強化システムだ。冒険中に入手した魔石を使うことで、キャラクターはさまざまな能力を獲得していく。

プレイしてわかった『エストポリス』の魅力 1

Battle&Action
多彩なアクションで強敵を蹴散らす バトルの爽快感

簡単かつ爽快な本格アクション!

武器での攻撃や波動器を利用した特殊な技など、本作は非常に本格的なアクション要素を備えている。一見すると複雑そうだが、基本的にはボタンを連打するだけでも爽快に戦える簡単なもの。それでいて、無敵になれる回避アクションやコンボに役立つキャンセルの概念などが取り入れられており、骨太なゲーマーも存分に楽しめるようになっているのだ。



◀よろけ、ダウン、キャンセルなど、本格的なアクション要素が満載！ 敵を浮かせての空中コンボも可能だ。

各キャラクター共通のアクション

基本アクションの操作はシンプルで、いずれも1～2ボタンで使用可能。チャージアタック（C.アタックと波動魔法）は武器に備わった技で、剣やハンマーなど武器の種類ごとに使用可能なものやレベルが異なる。なお、一部のアクションを使用する際はIP（怒りパワー）が必要となるが、このIPは時間経過で自動的に回復するので、温存せずに多用できる。



▲簡単操作でド派手なアクション！ 爽快感あふれるバトルが楽しめる。

■キャラクター共通となる主なアクション

アクション	内容（操作方法）
通常攻撃	武器を使った攻撃。4回まで連続攻撃が使用可能（Ⓨボタン）
ジャンプ	ジャンプを行う。ジャンプ中はジャンプ攻撃が使用可能（Ⓑボタン）
ダブルジャンプ	2段ジャンプを行う。ダブルジャンプ中は下突きが使用可能（Ⓑボタン）
回避	前方に転がることで、一定時間無敵になる（Ⓐボタン）
チャージアタック（C.アタック）	武器を使った特殊な攻撃。IPを消費（Rボタンでチャージ後、Ⓨボタン）
チャージアタック（波動魔法）	炎や氷など、波動魔法による攻撃。IPを消費（Rボタンでチャージ後、Ⓨボタン）
ウェーブアーツ	キャラクターごとに異なる特殊なアクション。IPを消費（Ⓧボタン）
チャージウェーブアーツ	ウェーブアーツの強化版。IPを消費（Rボタンでチャージ後、Ⓧボタン）

プレイヤーキャラクター6名の固有アクションに注目!!

マキシム



■武器:剣
■波動器:轟炎の波動器

扱いやすいバランス重視型

通常攻撃はダメージが大きく、攻撃速度が速いので隙が少ない。その他の特殊な技も、使い勝手がよいものばかり。



◀下から上へ斬り上げ、敵を浮かせる。追撃がしやすい便利な技だ。



▶炎をまとった突進攻撃。ジャンプ中にも使え、崖を飛び越える際に役立つ。



▲クロスダッシュ同様、炎をまとった突進から剣を振り、身にまとった炎を前方に飛ばす。ダメージが大きく、離れた敵でもまとめて倒せる。

セレナ



■武器:マジックソーサー
■波動器:氷河の波動器

速さがウリのスピードタイプ

蹴りとマジックソーサーで敵を攻撃。一撃ごとのダメージは小さいものの、隙が少なく、連続ヒットする攻撃が多い。



◀多数の鋭い氷の槍を雨のように降らせ、広い範囲を攻撃する。



▶貫通する性質を持つソーサーで攻撃。ソーサーは十字ボタンで操作できる。



▲貫通する性質があるソーサーを前方に投げ、敵を何度も斬り刻む。一撃ごとのダメージは大きいが、十字ボタンで操作することはできない。

ティア



■武器:カバン内蔵型フックショット
■波動器:鋼鉄の波動器

ヒトクセあるトリッキーなタイプ

カバンから物を出して攻撃する。相手を引き寄せたり、逆に吹き飛ばしたりと、多彩な攻撃バリエーションを持つ。



◀ヒモつきボクシンググローブで連打する、パワフルなアタック！



▶フックつきロープを飛ばして敵を引き寄せ、チェーンソーなどで猛攻撃！



▲カバンを前方に向けて、遠距離まで届く強力なパンチグローブを撃ち出す。敵を貫通する性質を持ち、直線状にいる敵をまとめて攻撃できる！

ハイデッカ



■武器:すべて
■波動器:無敵の波動器

あらゆる武器を使える万能派

全種類の武器を装備可能。そのため、武器に備わったチャージアタックは、その武器を扱う仲間のものと同じになる。



◀セレナのC.アタックを使うハイデッカ。さすが武芸の天才！



▶前転しながら地面に拳を叩きつける。その際に発生する衝撃波が敵を襲う！



▲波動の力を極限まで高め、剣を実体化！　激しく体を回転させて周囲をなぎ払うことで周囲の敵を一掃する、ハイデッカ最強の必殺技だ!!

『エストポリス』好きがインプレッションを交えて語る ライター座談会 I

移植or新作? まさに完全新作だと断言!

松：今回のDS版がSFC版『エストポリス伝記Ⅱ』をベースにしているのは周知の事実だが……もはや、移植じゃないよな？
梅：いい意味で全部作りなおされてるわよね。キャラクターの名前や特徴、シナリオのベースは受け継がれているけど、システムががらりと変わって、遊んでいる感覚はいい意味で別物。シナリオも、オープニングからビックリするほど違ったし（笑）。
松：思わぬ人物がマキシムと一緒で、のっけから焦る（笑）。
竹：SFC版を遊んでみたら、序盤の展開がかなり違うのに驚きました。大きなテーマや全体的な物語の流れはSFC版と同じだけど、演出方法が違って新鮮に楽しめる感じかな。SFC版では要所にだけ登場したアイリスが、DS版では一緒に旅をするという変更点だけ見ても、会話内容に大きな違いが出ているわけですし。
桜：とにかく熱いセリフや笑える名場面が多いゲームですよね。あれって、全部SFC版にもあったんですか？
梅：キャラクターの立場や言い回しが少し変わった部分はあるけど、SFC版のファンがニヤリとできるシーンはかなり残ってると思うわ。「お約束ははずさない！」って感じかな。
松：逆にオープニングや戦車STGみたいに、「まさかこう来るとは！」と、ファンだからこそ意表をつかれるナイスな展開も多かったな。いささか悪ノリしすぎじゃないか（笑）と思う部分もありつつ、そこがまた熱くてグっとくるんだよなあ。
梅：SFC版と同じくネバーランドカンパニー**（注1）**がゲームを作って、宮田さんがシナリオを書いているわけだから、安心感があったわね。ハイデッカがちょっぴりかっこよくなりすぎてる気はするけど、熱くておバカな宮田節は健在♪
松：とにかく新しい部分が多いから、SFC版の完全再現を望む人にはピントがずれるかもしれないが、シリーズファンにはツボとなる『エストポリス』らしさは、シナリオ部分にもゲーム部分にも感じられる。少なくとも俺は、間違いなく『エストポリス』シリーズの完全新作として楽しませてもらったよ。

本格アクション ザコとボスのメリハリが◎!

松：SFC版と比較するつもりはないが……DS版で快適なアクションバトルをプレイすると、コマンド選択型には戻れないな。
竹：僕はコマンド選択型も好きですけど、気持ちはわかります。移動速度が速めというのもあって、さくさくテンポでザコ敵を蹴散らして進めるのは本当に楽しいですからね！
梅：SFC版ではアローとかで敵の動きを止めて**（注2）**バトルを避けてばかりだった私だけど、敵を直接攻撃できるA・RPG形式のバトルは面倒臭くなくていいと思うわ。そんなに難しくないし。
桜：ザコとのバトルは、かなり簡単ですよね♪　あたしみたいにアクションが苦手でも、ボタンを連打するだけで勝てますし。あ、でも、敵が赤くなると攻撃力が上がって強いですけど……。
竹：いわゆる必殺技や魔法のような特殊攻撃が、ほとんど無制限に使えるのも嬉しいところ。IPを消費するものの、数秒レベルで自動的に完全回復するから、実質的には使いたい放題！
桜：その代わり、ボスは強すぎるかもしれません……。
松：たしかにボス戦は、特定の攻撃後の隙を狙う必要があるとか、

座談会参加メンバー

座談会に参加したのは以下の4人。シリーズファン&シリーズ初体験の4人が新生『エストポリス』をプレイした感想を熱く語る！　●松（35歳／♂）：リアルタイムでシリーズを遊んできた、生粋の『エストポリス』好き。●竹（21歳／♂）：DS版でシリーズ初体験後、編集部のSFCで『Ⅰ』と『Ⅱ』を遊びなおしたコアゲーマー。●梅（30代前半／♀）：ハイデッカLOVEの熱烈なシリーズファン。おバカな男に弱い。●桜（24歳／♀）：シリーズ初体験。シナリオ重視派でアクションは苦手。

ココに注目! バトルにも謎解きにも役立つ キャラクター固有の特殊アクション!

キャラクターごとのアクションは非常に個性的で、攻撃だけでなく謎解きにも役立つ。だからこそ、キャラクターの使い分けが重要となるのだ。

▶アーティは「グライダー」の能力を持ち、Ⓑボタンを押し続けることで長距離をジャンプできる。





◀ティアのウェーブアーツは、障害物に飛び移ったり、軽い物を引き寄せたりできる便利な技だ。



▶ソーサーを自在に動かす、セレナのウェーブアーツ。自由に操作可能なので、周囲の偵察に最適だ。



ガイ

■武器:ハンマー
■波動器:爆雷の波動器

圧倒的なパワーを持つ一撃必殺型

重量感のある巨大なハンマーを振り回して攻撃する。一撃ごとの攻撃速度が遅いため、非常に隙は大きくなるが、脅威的なパワーで大ダメージを与えられる。



◀体を回転させながら突進し、ハンマーで何度も敵を攻撃する。突進中は、十字ボタンで進む方向を操作可能だ。



▶宙返りしながら、ハンマーを叩きつける。小さい岩などを壊せ、発生した衝撃波で敵も攻撃できる。



▲2回転宙返りをしながら、ハンマーを叩きつける。巨大なオブジェクトも粉々にできる強力な攻撃で、画面全体に伝わる衝撃波で広範囲の敵に大ダメージを与える!



アーティ

■武器:銃
■波動器:光翼の波動器

遠距離攻撃のエキスパート

波動の力を撃ち出す銃で前方の敵を攻撃する。離れた敵を安全に倒せるが、一撃ごとのダメージが小さいので、近距離での戦闘は苦手。敵との間合いが重要だ。



◀溜めた波動を一気に前方に放射する。ダメージが大きく攻撃範囲が広いうえ、貫通する性質も持っている。



▶前方3方向に光弾を撃ち出して攻撃する。複数の敵を相手にしなければならない場合に役に立つ。



▲チャージすることで、付近の敵やスイッチを自動的にロックオン。攻撃に移行すると無数の光弾を撃ち出し、ロックオンしたものすべてを何度も正確に撃ち貫く!

倒し方を探し出すパズル的な部分もあるからな。でもな、アクションを把握するだけでグンと楽に戦えるようになるぞ。キャンセルを利用した連続攻撃や、Ⓐボタンでの回避アクションを覚えるだけで、難易度はかなり下がる。

梅：回避アクションはシビアじゃない判定で無敵になるから、すっごく便利！「なんて弾幕系STG!?」と驚いちゃうようなボスの猛攻撃でも、あっさりとかわせるし！



▲SFC版のバトルはオードソックスなコマンド選択型ながら、魔法や特殊な技など、多彩な攻撃手段が存在した。

下手でも安心 魔石での強化が鍵となる!

桜：でもでも、やっぱりボスは強いです。攻撃を受けると吹き飛ばされてダウンして、何もできないですよう。

松：ちゃんと魔石を活用しろ！　以上‼

竹：強敵に出会ったときは、とにかく魔石&魔石ボードでの強化（P.80参照）が大事ですよ。序盤は特に、1人に魔石を集中させて強化するだけでハンパなく強くなりますから。装備品を買い換えるどころじゃない（笑）。

梅：スキルの活用もポイントよね。「吹き飛び耐性」とか「倒れ耐性」とか、攻撃を受けた際の悪影響を受けにくくなるスキルをつけるだけで、ガンガンとゴリ押しで勝てることもあるわ。私はアクションが苦手だから、魔石で工夫して一気に攻めるタイプ（笑）。

松：いかに複数キャラクターをまたぐように魔石をセットできるか考えていくのがおもしろいな。かといって、変な場所に大きな魔石をセットすると、結果的に無駄なスペースができて困ることも……。本当に奥が深い！



「てめぇ！ぶっ飛ばされたくなかったら、そこをどきやがれぇ！」

パーセライト共和国の元エース

ガイ

（CV:三宅健太）

- 年齢：24歳
- 身長：195cm
- 武器：ハンマー
- 波動器：爆雷の波動器
- 攻撃タイプ：パワー型

かつてはセレナと同じパーセライト共和国軍で腕を鳴らしたエースだったが、部下を見捨てた上官をぶん殴ったために退役処分となった。現在は恋人のジェシカの家で居候中。直情的なところは相変わらずで、強い相手と戦うことを生きがいとしている。

From 三宅健太

ガイという男を演じていて感じたのは、「粗野だけどとても大人で優しい人」という印象です。外見は粗野に見えますが、意識せずに周りの空気を読めるという、大人の優しさを持った部分が魅力だと思います。そういった内面的な魅力を持つキャラクターなので、演じる際には怖くなりすぎないように注意しました。今回の収録はとても自由に楽しくできまして、オープニング用のセリフが印象に残っています。好きなゲームのジャンルはAVGですが、この『エストポリス』も素晴らしい作品だと思います。お楽しみに！

義理人情に厚く強者と戦うことが生きがいという豪傑

注1：SFC時代から職人芸的なゲームクオリティで人気を集めるゲーム開発会社。代表作は『仙窟活龍大戦 カオスシード』、『ルーンファクトリー』シリーズなど多数。 注2：SFC版のダンジョンはシンボルエンカウト方式で、敵シンボルに攻撃を当てると敵の動きを止めることができ、バトルを避けることができた



「世界は、破壊の波動に飲まれようとしています。この世界をお救い下さい、勇者よ」

マキシムを導く巫女

アイリス（CV:沢城みゆき）

- 年齢：不明
- 身長：165cm
- 武器：ルースのアンク（護身用のお守り）

ルース教団の巫女で、旅の途中で出会ったマキシムを"波動の勇者"として導くべく、行動を共にする。微笑みを絶やさない優しい女性で、非常に生真面目。俗世間にうとく、ときに天然ボケで周囲を驚かせることも。

From 沢城みゆき

アイリスは一言でいうと荘厳な人で、とにかくたおやかになるよう意識して演じました。存在自体が特別というか（苦笑）、魅力だと思います。好きなセリフは「かわいらしい猫ですね」です（実際は別の動物なのですが……）。アイリス以外のキャラクターも演じましたが、そちらはアイリスとは正反対のキャラクターなので、何かを発散するように嬉々としてやらせていただきました（笑）。私はゲームをしませんが、この『エストポリス』は、独特な世界観と細部まで練り込まれた設定がたくさんある魅力的な作品だと思います。私はどこまで把握しきれたのか自信がありませんが、みなさんはぜひ、じっくり取り組んでみてください。

邪神に立ち向かう波動の勇者を探すルース教団の巫女

プレイしてわかった『エストポリス』の魅力 2

Puzzle&Gimmick

ほどよく悩まされる絶妙なバランスで作られた 謎解きの快感

達成感を味わえる絶妙なバランス

ダンジョンの謎解きは、簡単すぎると退屈で、難しすぎるとストレスがたまるもの。非常にバランス調整が難しいものだが、本作はその絶妙なバランスの仕掛けを実現している。簡単には解けないが、周囲に散りばめられたヒントをもとに試行錯誤することで正解が見えてくるため、謎を解いた際に大きな達成感を味わえるのだ。ここでは3つのダンジョンを例に、いくつかの仕掛けを紹介していこう。



◀謎解きはバリエーション豊富で、プレイヤーを飽きさせない。ちなみに、やり込み派向けに本編とは関係ない高難易度の仕掛けも存在。

CASE-1 タンベル廃坑

謎の義賊と競うトロッコアクション

義賊を自称するジミー達に盗まれたものを追って、マキシム達は不気味な廃坑へ。その内部は断崖絶壁で、網の目のように張りめぐらされた線路をトロッコで移動することに。行き止まりに突っ込まないよう、レールを切り替えてジミー達を追い詰めろ!!





▲自分の庭と豪語するだけあって、ジミー達はトロッコを華麗に操る。



▶音ゲー感覚で、音楽やジミーの声をもとに、動きをマネして進む場面も！



▲トロッコを使ったチェイスシーンは、まるでレールパズル！

各所に散らばった魔石を集めて道を開け!

一定個数の魔石を集めないとゲートが開かない、採掘場ならではの奇妙な仕掛けも登場。マキシム達はモンスターがうろつく坑内を探索して、魔石をトロッコに積み込むことになる。ここでは、フックショットでアイテムを引き寄せられる、ティアのウェーブアーツが大活躍！



▲廃坑のマップはかなり広大。トロッコで廃坑中を駆けめぐり、魔石を探せ！

▶庭というよりもかつての職場!? ジミー達は奇妙な仕掛けを使って逃げ去ってしまう。





◀トロッコに積んだ魔石に反応するゲート。5つ以上集めないと開かないようだ。

『エストポリス』好きがインプレッションを交えて語る ライター座談会 II

謎解きの妙 アクションとパズルが融合!

竹：僕はパズル系の謎解きは得意じゃないけど、思ったよりも楽しく遊べました。みなさんはどうでした？
桜：あたしは少し悩みました。キャラクターごとのウェーブアーツに特徴があるから、それをヒントに何かできないか考えてクリアしていく感じでしたね。特殊な色の柱があったら、「ここはティアのフックショットが鍵になるはず！」と予測して、どう進むか考えるとか。
梅：セレナのアイシクルブレードがとにかく役に立ったわ。ソーサーを動かすことで遠くの画面まで見ることができるから、それでマップの概要を把握したり、スイッチがある場所を確認したりするのは基本よね。
松：SFC版はRPGとパズルが融合していた感じだったが、今回はアクションと謎解きが見事に融合しているな。フックショットはSFC版にもあったが、それが攻撃アクションと一体化しているから、より気持ちよく遊べる。
竹：ガチガチなパズルより、ジャンプやウェーブアーツなどのアクションを使う謎解きが多い気がしますね。新しいダンジョンに入るたびにまったく違うタイプの謎解きが用意されているのもすごい！
梅：とはいえ、戦車STGやトロッコの音ゲーは想定外だったわ（笑）。
松：おもしろければ、なんでもOK！　そもそも、おもちゃ箱みたいにいろいろな楽しさが詰まったゲームなんだしな。

SFC版『エストポリス伝記II』



▲爆弾やアローなどのグッズを使って、A・RPGライクに謎解きを楽しめたSFC版。

CASE-2 氷霧の山道

ブロックを利用して氷の道を作り出せ!

リーファという少女を助けるため、新種の花を探すこととなったマキシム達は、雪と氷に閉ざされた危険な山道を訪れる。だが、その行く手には断崖絶壁が……。ここでは波動器と氷のブロックを利用して謎を解くことに。ここで紹介した流れを基本に、いかにブロックを動かすか考えることになる。



▶断崖絶壁の手前には謎のパイプが見える。これも一種の波動器だが、果たして使い道は?



◀周囲を探索すると、地面に埋もれた謎の波動器を発見。その隣には、キレイに切り出された氷のブロックが放置されている。ブロックはⒶボタンで押すことができる。







◀▲サイズぴったりのブロックを乗せると、謎の波動器が作動開始。しばらくすると、断崖絶壁のパイプから、勢いよく蒸気が吹き出して……。

炎を吹く波動器も存在!

パイプから吹き出すのは蒸気だけでなく、赤いブロックを利用すると炎が吹き出すこともある。周囲を凍らせる青い氷のブロックと、氷を溶かす赤い炎のブロック。氷と炎を生み出す不思議な波動器を利用した謎解きが待っているのだ。



▶赤いブロックには数本の筋が刻まれ、うっすらと溶岩のような中身がうかがえる。



◀ブロックに反応して、波動器のパイプから炎が吹き出す。

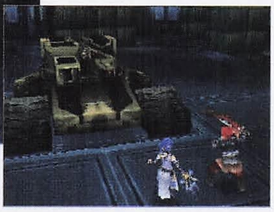
CASE-3 グラッセ地下工場

帝国の地下での戦車とのバトル!

北の軍事国家・グラッセ帝国にやってきたマキシム達は、その地下工場で巨大な戦車と遭遇。赤いレーザーポインタに補足されると、強烈な砲弾の餌食となってしまう。ほかの仕掛けと異なり、失敗は命取りに近い。レーザーポインタに注意しつつ、安全な場所まで逃げのびるしかないようだ。



▲砲撃によるダメージは、明らかに別格の大きさ! 戦うのではなく、ひたすら逃げることが目的となる。



◀果敢にも波動器で立ち向かうマキシムとセレナ。だが、波動器の力でも厚い装甲は貫けない。

超巨大戦車との直接対決!!

地下工場では、愉快な義賊コンビのジミー&ジェミーとの再会が待っていた。偶然にも超巨大戦車に乗り込んでしまったジミー達は、自信たっぷりにデタラメな操作を繰り返す。おかげで、いつどのような攻撃が繰り出されるかは予測不能。超巨大戦車相手に、まともに戦って勝ち目はあるのか!?

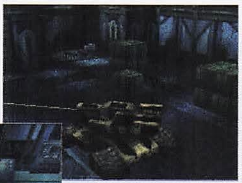




▲▶ノリノリの2人は、勝手に戦車に乗って「俺達の最終兵器」呼ばわり。唯一の救いは、まともに使いこなせないことだ。

奪取した戦車で反撃スタート!!

戦車には戦車をということで、マキシム達は工場内にあった戦車を奪取! レーザーポインタで狙いを定めて敵戦車を砲撃する、3D・STGのような迫力の戦車戦がスタート!



▲敵に回すと厄介だが、自分の物にしてしまえばこの上なく頼もしい。



▶レーザーポインタつきの主砲を使って、敵の戦車や砲塔を狙い撃ち!



◀戦車を奪うためには、ダクトのような隠し通路を進む必要があるようだ。

小型エレベータがポイント!
上下2画面を行き来しつつバトル!!

超巨大戦車とのバトルは、上下2画面を使った迫力のボス戦仕様。画面中央のエレベーターに飛び乗れば、上下画面を行き来できる。攻撃のチャンスは、戦車からジミー達が顔をのぞかせる一瞬。飛来するミサイルを弾き返して攻撃するという荒技も!?



▲拾ったミサイルは勢いよく持ち主に返すべし!



▶モグラ叩きならぬ義賊叩きで、直接ダメージを与えろ。



▲上下画面を駆けめぐる、テクニカルなバトルが繰り広げられる。

ジャンプ　ダブルジャンプが気持ちよすぎ

松: ちょっと話がそれるが、今回の『エストポリス』の最大の魅力って、実は"ジャンプが楽しいこと"なんじゃないか?
梅: それは言い過ぎ(笑)……と言いきれないかもしれないわね。アクション部分がよくできているから、動かしているだけでも気持ちいいのは事実だし。なかでもジャンプはとても爽快だもの。
桜: 町のなかでもジャンプしまくってます(笑)。
竹: ダブルジャンプができるようになると、もうトリコですね。柵を跳び越えたり、屋根に乗ったり、やりたい放題(笑)。
梅: ジャンプ中に移動方向を変えたり、マキシムのクロスダッシュで移動できたりするから、謎解きで利用する頻度も高いわね。
松: 気持ちよくジャンプさせることって、意外と難しいはずなんだ。ショートカットがしやすくなるからゲームバランスを崩しがちだし、ボタンを押した際の反応が悪いとストレスが溜まることになるし。その点『エストポリス』は、本当にジャンプが気持ちいい。ジャンプしながらの連続攻撃がこんなに楽しいゲームは少ないんじゃないかな。まさに職人芸が光るチューニングだと思う。

職人芸　心配りが行き届いた親切設定が満載

竹: ジャンプ1つとっても開発スタッフの作り込みが感じられるわけですが、たしかに遊びやすいシステムが多い気がしますね。
梅: 謎解きを間違った際にやりなおせる「リセト」や、ダンジョンや町から一瞬でフィールドに出られる「テザー」とか、便利な魔法**(注3)**が制限なく使えるのは嬉しい仕様だと思うわ。
松: 何気ないところでも快適にプレイできるようになっているからな。キャラクターチェンジ**(注4)**は、ダウン中などの例外を除けば、ほぼいつでも一瞬で行えるし。回復アイテムを使うタイミングにいたっては、メニュー画面が開ける状況ならダウン中でも行えるし。とにかく、無意味な制限がほとんどない。
桜: まだ詳細は明かせないけれど、アクションが苦手な人をサポートしてくれるユニークなシステムも用意されてますしね。
竹: 敵が魔石を落とす確率も、ほどよい感じだと思います。経験値稼ぎをしていれば、自然とある程度の数が集まる感じで。
松: ちなみに、俺がこっそり感動したことが2つある。その1つは、台座に鍵を載せるような仕掛けで、鍵を載せる位置が少しくらいズレても勝手に調整されて台座にハマってくれたことだ。
梅: あれは地味に助かるわよね。かなり適当に投げても、ちゃんと調整してくれるもの。おかげで、遠くにある台座に鍵を投げても、まったく問題なく仕掛けが作動してくれて助かるわ。
松: 毎回、厳密に鍵を載せないといけない仕組みだったら、格段に面倒くさくなっていたはず。そしてもう1つが、ジャンプをしない限り、絶対に崖から落下しないという部分だ。
竹: そうなんですか? クロスダッシュでも落ちない?
松: 突進するタイプのアクションは、崖のギリギリに立って、移動したい方向にボタンを押し続けていた場合のみ、崖を越えて移動する形だ。もちろん、移動する床でも落ちずにすむ。
桜: あー! アクションが苦手なあたしなのに、どうして『エストポリス』ではあまり崖から落ちることがなくて不思議に思ってたんですけど、そんな仕組みがあったんですね!!
梅: 高低差が存在するゲームって、うっかり操作をミスして崖から落ちるとストレスですもんね……。そんな仕組みに気づかずプレイしていたけど、言われてみれば感心するわ。
桜: そういった細かい心配りは、本当に職人芸の域ですね!

注3: 本作における魔法は、基本的に波動器を利用した特殊な力で「波動魔法」と呼ばれる。リセトとテザーも、ある博士が作り出した特殊な波動魔法となる。 **注4:** キャラクターチェンジはタッチパネルでキャラクターをタッチするほか、メニュー画面で行うことも可能。ボス戦など上下2画面を使うバトルでは、メニュー画面から行うことになる。

プレイしてわかった『エストポリス』の魅力 3

World&Story 壮大な物語

悲喜こもごものドラマが紡がれる

愛をテーマとした正統派の英雄伝

本作で描かれるのは、人々の感情を力とする波動器によって栄える世界。この波動器を使いこなす青年・マキシムを主人公に、世界を破壊しようとする神ガデスとの戦いが展開する。こういった王道のストーリーラインを味付けするのは、"愛"という大きなテーマ。随所に込められたコミカルな人間描写とあいまって、非常に魅力的な物語となっている。



◀歴史の陰で人々を見守ってきたルース教団のアイリスは、神々が繰り返してきた世界の破壊と再生について語る。

『エストポリス』をより深く味わうためのキーワード

KEY WORD

●**虚空島**――天空に浮かぶ巨大な神殿で、世界を救う存在と伝えられている。

●**創世記**――神々の誕生と世界の創世に始まる叙事詩。破壊神の凶行を含む、さまざまな伝承が記されている。

●**破壊神ガデス**――世界を破壊すべく、太古の昔から復活した荒ぶる神。パーセライト共和国のソーマ神殿に降り立つ。

●**波動**――人が何かを思う際に放たれる、特殊な精神の力のこと。

●**波動器**――遺跡で発見された神々の遺物。コアに埋め込まれた魔石が波動に呼応して、さまざまなエネルギーを生み出す。メカニズムの一部はレクサス博士によって解明され、今では人々の暮らしに欠かせない存在となっている。

●**魔法**――古代に存在していた神聖な力。現在広く浸透している"波動魔法"は、波動器にある魔石の力を取り込んで放つ擬似的な魔法となっている。

●**ルース教団**――現存する最古の波動遺跡に刻まれた古代文字を教典とし、神々による破壊を食い止めるべく活動している教団。団員は来たるべきときに備えて身分を隠しているため、世間一般では名前しか知られていない謎めいた存在。



◀アイリスは波動魔法ではない真の魔法を使う。

イベントプレビュー

重厚なものからコミカルなものまで、キャラクターの個性が光るイベントを紹介していこう。

脳まで筋肉!? 屈強なガイ参上!

ダンジョンからパーセライトに戻ってきたマキシムは、いきなり巨漢に勝負を挑まれる。その男の名はガイ。彼はかつてセレナと同じパーセライト軍にいたが、トラブルを起こし、今では恋人のジェシカ宅に居候する身。頭が悪いわけではないが、とにかくストレートに感情を表すため、まるで頭の中まで筋肉が詰まっているように感じることも……。



▲ジェシカにまで"筋肉バカ"と呼ばれるガイ。言われた本人も、意外と気にしているようだ。



▶憎まれ口をたたきあいながらも、ジェシカとガイは非常に深い絆で結ばれている。

2大強国に不可解な亀裂が…

王族同士の婚約を機に、互いに歩み寄っていたはずのバウンドキングダムとグラッセ帝国。ところが、グラッセを統べるジュード国王は、条約に背いてまで兵器開発を進めていた。バウンドキングダムのレオン王子は兵器開発をやめるよう進言するが……。



◀両国の緊張状態は広く知れわたっている。



▲こともあろうにジュード国王は、娘の婚約者でもあるレオン王子を捕らえる暴挙に出る。

▶2つの大国の関係が崩れていく……。大国間の戦争にもつながる、危険な状態に。





◀一方的にバウンドキングダムへの不信感を募らせるジュード国王は、性急なまでの軍備増強を進めていた。

アイリスとリーファの出会い

どこか世間ズレしていて、マキシム達にとっても不思議な存在であるアイリス。そんな彼女だが、グラッセの貧民街で暮らす花売りの少女・リーファとの出会いを通じて、少しずつ人間らしい一面を見せていくことに。そんなリーファを手伝うために、マキシム達は新種の花を求めて氷霧の山道へと向かう。



▶巫女として俗世間から離れていたため、少しズレしている。



▶貧民街で出会ったリーファは、2人の弟を養うため花を売って生計を立てていた。



◀リーファと出会ってからのアイリスは、以前よりも感情を表に出すようになる。

最強の義賊カップルとの因縁!

ある意味では破壊神ガデスよりもマキシムの行く手をはばむのが、義賊を自称する陽気なカップルのジミーとジェミー。相手を小馬鹿にした態度と盗みの腕は天下一品だが、致命的におっちょこちょいのため失敗ばかり……。まさにトラブルメーカーである彼らとは、何度も対決することに!



◀巨大な爆弾を持つジミー。その後、お約束のように自爆して、その隙に逃走……。



▶常軌を逸した予測不可能な言動は、とにかく迷惑!



▶たまたま通ったマキシムに、わざわざアジトをばらしてしまう。

『エストポリス』好きがインプレッションを交えて語る ライター座談会 III

お笑い満載 笑って泣ける熱血シナリオ!

桜:『エストポリス』ってシリアスなゲームだと思っていたんですけど……なんだかコミカルなシーンが多いですよね?

松:当たり前だ! "熱い展開"と"ナイスなギャグ"は、『エストポリス』シリーズには欠かせない!! 正直なところ、今回はシリアスオンリーなのかと心配していたが、杞憂でよかった。

梅:マジメなシーンもかっこいいけど、キャラクターの個性が強く出るコミカルな場面があるからこそ、愛着が湧くのよね。

桜:やっぱりそうなんですね! 某人物の明らかな改造ミスや、序盤のダンジョンでマキシムが○○を○○して装置を起動させるシーンとかで、テンションが高くなって正解なんですね!?

松:ちょっと極端だけど、「バカバカしい!」と目くじらを立てず、「んなアホな(笑)!」とノリノリで楽しむスタンスがベストだと思う。SFC版のときからそうだけど、堅苦しい純文学系の感動巨編というより、笑って泣ける熱血アニメ的なノリが魅力のシナリオなんだから。それにしても、SFC版よりも笑える場面が多いのは、何かと問題だらけのジミー&ジェミーのせいかな。

梅:男性コンビから男女カップルになって、メンタル面への攻撃力が大幅にアップしたわよね……。声がついてしゃべるようになったから、なおさらそう感じるわ(笑)。

竹:あの2人が出てくると、どんなにシリアスな空気でもガラリと一変(笑)。ある意味、最強かも。

桜:戦車バトルも音ゲーも、ジミー&ジェミーなら許せちゃいますよね♪



▲ジミー&ジェミーは、SFC版ではジミー&トミーという男性コンビで、義賊ではなく天下の大ドロボウだった。

テーマは愛 より丁寧な描写で深みが増した

桜:"愛"がテーマというだけあって、本当にたくさんの男女の恋愛が描かれますよね。マキシムをめぐるセレナとティアのせつない心理描写もたくさんあって、先の展開が気になります!

梅:愛に関する場面はSFC版より丁寧に描かれている感じね。ガイと恋人のジェシカ(SFC版ではジェシー)との掛け合いも増えてるし。ジミー&ジェミーは……ラブラブ過ぎて暑苦しい(笑)。

松:個人的にはレオンがバウンドキングダムの王子になって、アレクの兄として登場するのにビックリだ。SFC版ではオーラリオの王子で、カジノ用のVIPカードをくれた思い出がある。正直なところ脇役レベルだったが、今回はかなり出番があるからな。

竹:SFC版ではあっさりしていたイベントが、きちんと肉付けされて再構築されている気がします。マキシムに関連する中盤の重要イベントも、個人的には今回の『エストポリス』のほうが盛り上がる演出になっていると思いますし!

松:俺はどちらも甲乙つけがたい盛り上がりだと思うが、少なくとも今回のほうが度肝を抜かれたのはたしかだな(笑)。

注5:本作の公式HP(http://www.square-enix.co.jp/est/)では、音楽やキャラクターボイスの視聴のほか、開発スタッフのコメントやプロモーションムービーなども閲覧できる。

タウンガイド

バウンドキングダムとグラッセ帝国は、パーセライト共和国と同じく三大波動器によって栄える大国だ。ここでは各国の特徴や現状と、主要人物をまとめて紹介する。



“石の城”の異名を持つ王国

古の大戦を生きのびた人々が建国した、伝統と格式を重んじる王国。街の中央に輝く三大波動器の1つ“炎の波動器”の恩恵を受け、金属の精錬によって栄えている。



◀バウンドキングダムの守護神的存在・ハイデッカ。100の必殺技を使いこなすという最強の男だ。



レオン王子

◀バウンドキングダムの王子で、アレクの兄。グラッセ帝国のシアーナ姫と婚約している。



アレク王子

▶レオンの弟。お付きのジョセフやハイデッカのもと、少し過保護に育てられた。



▶ハイデッカのような強い男を目指すアレク王子。ド天然なところまで似ると大変なことに!?

独自の発明で栄える城塞都市

かつてバウンドキングダムから追放された人々が建国した国家。寒冷な気候のため作物の実りが乏しく、波動器を活用した独自の発明で、軍事大国としての道を突き進んでいる。





◀バウンドキングダムの王子とグラッセ帝国の姫君。人々は2人の婚約を喜んでいるようだが……。



▶両国の友好関係を深めようとするレオン王子は、グラッセ帝国の軍備増強を危惧していた。



ジュード国王

◀他国からの信頼も厚い国王だったが、ある事件を境に人が変わってしまったとウワサされる。



シアーナ姫

▶ジュード国王の愛娘で、とても心優しい。軍備増強を進める父親に戸惑いを隠せずにいる。

声の演出 意外な場面でしゃべりまくる!

梅：フルボイスというわけではないけど、重要なシーンではしっかりと声が入っていてよかったわ。
竹：声を使った演出は、かなり効果的に使われてますよね。画面にメッセージが表示されず、声とキャラクターの動きでミニドラマっぽく進む場面も多いですし。
桜：初めてダンジョンに入ったときは、キャラクター同士の掛け合いでダンジョン攻略のヒントみたいなことがわかる場合もありますよね。ああいうライブ感がある演出は、プレイしていて盛り上がります！
松：ボス戦で掛け合いを聞きながら戦うのは、本当に熱い演出だ。ちなみに、攻撃したときやダメージを受けたときも当然ながらしゃべるわけだが、ガイが大ダメージを受けたときのセリフが「カンベンしてっ！」って聞こえるんだよなあ。それが意外とかわいくてな（笑）。
梅：けっこうオチャメなセリフのパターンもあって、そのギャップもいいのよね（笑）。

数々の名曲 とにかく公式HPで視聴して!

竹：『エストポリス』シリーズの音楽は名曲ばかりだと定評がありますよね。以前に発売されたサウンドトラックにプレミアがついたこともあると聞いて驚いたけど、たしかに納得がいく熱い曲ばかりでした！
松：公式HP**（注5）**で一部の曲を視聴できるから、とにかくそれを聞くのが一番だ。シリーズを知らなくても、その音楽で『エストポリス』の熱さが感じられるはず。
梅：オリジナル曲をアレンジしたというより、以前よりゴージャスな音源で忠実に再現したようなイメージね。
松：今回はA・RPGということで、通常バトルの音楽がどうなってしまうのか不安だったが、ちょっとしたボス戦などで使われていてホッとした。結局、SFC版のほとんど全曲が使われていたんじゃないかな？
桜：『エストポリス』はボス戦用の音楽だけでも何曲もありますが、私は予約特典のCDに収録されている「バトル#2」がお気に入り♪　テンポがよすぎです！



「大丈夫です、落ち着きなさい。心を、静かに」

平和を愛する、物静かなエルフ

アーティ（CV:千葉進歩）

- 年齢：不明
- 身長：181cm
- 武器：銃
- 波動器：光翼の波動器
- 攻撃タイプ：テクニック型

常に冷静で、あまり感情を表に出さないエルフの青年。長い間、人間とかかわることを避けていたが、マキシム達との出会いを通じて人を信じるようになる。持ち前の、歴史や伝承に関する深い知識で、マキシム達の冒険の助けとなる。

From 千葉進歩

アーティは非常に長寿の種族という設定だけあって、物静かでしっかりしているキャラクターだと思いました。優しくて落ち着いていながら、内面には熱いエネルギーも持っているギャップも素敵だと思います。ある場面でまやかしにだまされそうになったアーティが放つセリフは、彼の心の強さが出ていて大好きです。もし友達になれたら、いろいろと教えてもらいたいですね。バトル用のボイス収録のときも、そういった達観している落ち着いた雰囲気を壊さないように意識して演じました。あまりゲームはうまくありませんが、どんなジャンルも好きです。『エストポリス』も完成が楽しみです。きっとみなさんにも楽しんでいただけると思うので、ぜひご期待ください！

太古の昔に神々より授けられた波動器を持つ博識なエルフ



「ダンディーよ、ジミー！」

「セクシーだぜ、ジェミー！」

超ハイテンションな義賊カップル

ジミー＆ジェミー

（CV:杉田智和）　（CV:花澤香菜）

年齢：25歳
身長：170cm

年齢：23歳
身長165cm

"天下の義賊"を名乗り、あくどい者からしか盗まないハイテンションな2人組。グラッセの貧民街出身で、常に根拠がない自信に満ちているが、意外にもその腕は確か。ただし、おっちょこちょいのため、いつも失敗している。

From 杉田智和

それまでの世界観や雰囲気を、登場するだけで明るく破壊できるところが魅力のジミーでした。雪山だろうと薄着のキャラクターなので、とある乗り物に乗っているときは快適だったに違いありません。印象に残っているシーンは、トロッコのくだりです。今回の収録はジェミー役の花澤さんと一緒にできたので、特に苦労はありませんでした。ゲームは『人生ゲームオンライン』をプレイ中で、とてもいい人生を送っています。『エストポリス』は懐かしさと新鮮な驚きが混ざった作品ですので、ぜひお楽しみください。ちなみに、自分達の前に収録していた主人公のマキシム役の中村悠一さんの声が素敵でした。

From 花澤香菜

ジェミーみたいに大人っぽい女性を演じた経験がほとんどなかったので不安でしたが、明るいジェミーに引っぱられて最後まで演じることができました。とにかくハイテンションだったので、汗をたくさんかきました（笑）。ジェミー個人としては、明るくてさわやかなセクシーさが魅力です。でもやっぱり、ジミーあってのジェミーだと思いますので、2人のコンビネーションのよさを見てほしいですね。「とにかくジミー役の杉田さんについていくぞ！」という意気込みでのぞみました。どのセリフもインパクトが大きかったのですが、そのなかでも「ヘイヘイヘーイ!!」が一番ですね。ゲームはあまりやりませんが、パズル系のゲームが好きです。このゲームでは、ちょくちょく出てくるジミー＆ジェミーのハイテンションさに癒されてくださいね！

自信過剰で神出鬼没な世間を騒がす義族コンビ

プレイしてわかった『エストポリス』の魅力 4

Power Up

自分好みの能力にカスタマイズできる

強化の楽しみ

魔石による自由な強化が可能

本作は経験値によるレベルアップや装備品によるキャラクターの強化のほか、魔石を使った特殊な強化システムも存在する。これはキャラクターごとに36マス、6キャラクター総計で216マスの魔石ボードに魔石をセットすることで、魔石に対応したパラメータを上げたり、魔石ボードに対応したスキルを発動できたりするもの。魔石は何度でもセットしなおせるので、状況に応じて強化する能力を変えられるのがポイントだ。この自由度の高さは奥が深い！



状況に応じて強化方針を変更!

◀強力な炎属性の攻撃に備えて耐性を強化するなど、臨機応変に強化方針を変えられる。

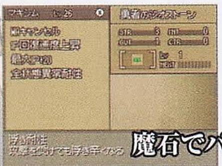


パズルのような強化システム!

▶魔石のセット方法にはルールが存在。いかに隙間なく魔石をセットできるか、パズル的な側面も。

Point 1 魔石には固有の形状とボーナス効果がある

魔石は名称に応じた形状（棒や正方形、長方形など）と、STR（力）などのパラメータをアップさせるボーナス効果を備えている。魔石の向きは変えられず、複数を重ねてセットすることもできないので、いかに無駄な隙間を出さないように魔石をセットするかが重要となる。なお、魔石ボードは1つの大きなボード内にキャラクター別のボードが存在し、魔石がセットされた部分に対応するキャラクターのパラメータが上がる仕組み。複数のボードをまたぐように魔石をセットすると、それだけ多くのキャラクターを強化できる。



魔石でパラメータアップ!

◀魔石ごとに対応するパラメータがアップする。1人を集中して強化することも、複数をバランスよく強化することも可能だ。

Point 2 魔石をつないでいくことでその効果が発揮される

魔石は、魔石ボードに適当にセットしてもボーナス効果を得られない。最初の1つは、魔石ボードの外にあるスタートスロット（合計4つ）に隣接するようにセットする必要がある。その後は、その魔石を起点として、魔石同士が一部でも隣接していれば、それらのボーナス効果を得られる仕組みだ。スタートスロットから流れるエネルギーを、魔石をパイプライン代わりにしてつなぐようなイメージとなる。

成功例



▲魔石同士を隣接させていけばOK。魔石が光れば、効果を発揮している証だ。

失敗例

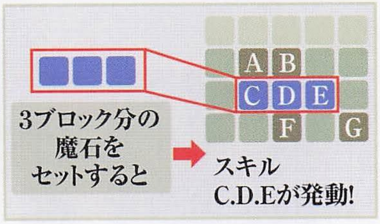


▲効果がない魔石は灰色に。ちゃんと考えて、効率よく魔石をセットするのが大事。

Point 3 魔石をセットするとボード上のスキルが発動

特殊なマスに魔石をセットすると、下に示したようなスキルが発動。複数キャラクターのボードをまたぐとスキルを共有可能なので、例えばセレナしか持っていないスキルでも、ボードをまたげば別キャラクターでも発動できる。なお、一部の装備品もスキルを備えている。

イメージ図

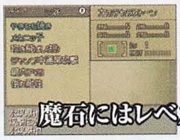


■魔石ボードに設定された主なスキル

スキル	効果
パラメータ＋○	最大HPや最大IP、属性、状態異常への耐性など、スキルの名称や数値に応じたパラメータがアップする
属性攻撃＋○	攻撃に、スキルの名称や数値に応じた属性（炎、水、氷、雷、聖）のダメージを付加する
●●ダメージUP	スキルの名称に応じた攻撃（武器、魔法）によって与えるダメージがアップする
●●キャンセル	スキルの名称に応じた攻撃（通常攻撃、チャージアタック、ウェーブアーツ）の終わり際をジャンプでキャンセル可能になる
●●耐性	スキルの名称に応じた、攻撃を受けた場合の悪影響（吹き飛ばされる、よろける、浮かされる、ダウンする）を受けにくくなる
全状態異常耐性	プレイヤーが状態異常（猛毒、マヒ、睡眠、恐怖、即死攻撃）になりにくくなる
フィジカルアーマー	ある程度の小さなダメージなら、攻撃を受けても行動を中断させられにくくなる
チャージアーマー	チャージ中、1度だけなら攻撃を受けても行動を中断させられにくくなる
突き上げ	攻撃した相手を浮かせる攻撃を当てた場合、相手を浮かしやすくする
突き飛ばし	攻撃した相手を吹き飛ばす攻撃を当てた場合、相手を吹き飛ばしやすくなる
追い討ち	ダウン中の相手へのダメージがアップする
落下ダメージ無視	フィールドから落下した際のダメージを無効にできる
ジャンプ中通常攻撃	ダブルジャンプ中、下突きではなく、通常のジャンプ攻撃ができるようになる

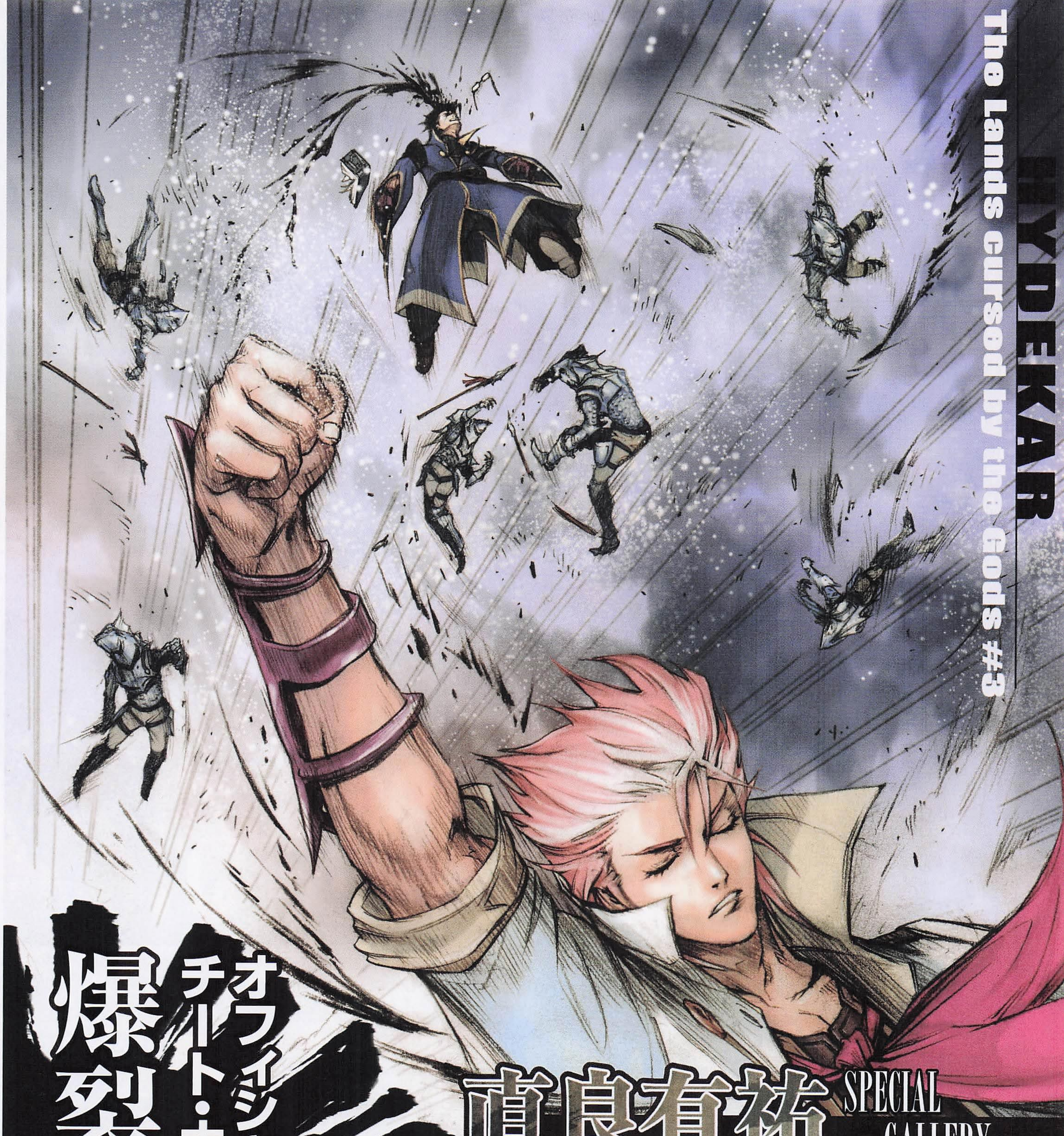
強化にはさらなる秘密が!

詳細は不明だが、魔石はなんらかの条件でレベルアップができる模様。また、右の写真を見ると、スキルとは別に「メカニっ子」という称号めいた青い文字が表示されている。強化に関するシステムには、まだ秘密が隠されているようだ。



魔石にはレベルが存在する

◀レベル（Lv）の下にはNEXTというゲージが存在。このゲージを溜めれば、レベルアップできる？



直良有祐 SPECIAL GALLERY

今月の描き下ろしイラストは、最強＆無敵のハイデッカが登場！

ハイデッカと言えば、最強＋天然バカ！です。直良さんにデザインをお願いした際は、そこに熱血の要素を加えてもらい、今回は逆にクールな要素を入れてもらいました。クールだけど、バカっぽい。そのへんもすごく彼らしいなと。爆裂拳は拳を地面に叩きつける技ですが、ゲームとの整合性よりハイデッカらしさを追求してもらいました。
（宮田ディレクター）

今回は"自称最強の男"であるハイデッカの強さをクローズアップしました。彼はすべての武器を装備できるので、バトルに関しては、自称ではなく本当に最強＆無敵です。ただ、仕掛けを解く際には役に立ちませんが（笑）。そんな強さをイラストで表現するのにはかなり悩みましたが、彼の一番の持ち味である"一生懸命におバカである"ことを開き直って表現してみました。レイアウトなどまでが開き直って見えるのは、きっと気のせいです（笑）。実際に遊んでみても、ディレクターの宮田さんの言うところの"一番カッコよくて一番バカっぽい"キャラクターになってます。ぜひ、かわいがってやってください。
（直良有祐氏）



凶々しき荒神より世界を守り抜け！

ゴッドイーターに襲いかかるのは、むき出しの骨格に似た身体にキャタピラのような脚を持つアラガミ・クアドリガ。背面より放たれる高火力の遠隔攻撃により、広範囲にわたって爆風による砂ぼこりが舞い上がる。この強大な相手に、人類はどう立ち向かう!?

ARAGAMI DATA クアドリガ

まるでガイコツのような上半身に、屈強な金属装甲をまとう異様な外見をしたアラガミ。その巨躯の背中には兵器を模した筒状の突起が生えそろっており、脅威的な火力を放つ遠隔攻撃が繰り出される。また、キャタピラに酷似した異形の脚によって、巨体に似合わぬ機動力が生み出されるという、非常に厄介な相手である。

『GOD EATER（ゴッドイーター）』はさらなる進化を遂げる！

EVOLUTION 進化を遂げた製品版に迫る！

本作の体験版は、配信開始から1月上旬までに累計100万以上のDLを達成。なんと製品版では、その体験版をプレイしたユーザーの声をもとに、演出や一部システムなどが改善される。製品版で進化するポイントをチェックしよう！

1 演出面が大幅にパワーアップ！

体験版での剣形態の攻撃はスピード感が重視されていたが、製品版では、敵に剣が当たる際にヒットストップ(※)の演出が追加され、一撃の重量感が増した。さらに、ヒットエフェクトの変更やクリティカル時のカメラ振動などにより、その他の攻撃時の爽快感もアップしている。



▲ヒットエフェクトがハデになり、与えたダメージ量や攻撃効率の違いが一目瞭然に！



◀ヒットストップの演出が加わり、スピーディな剣形態の攻撃に手ごたえが加わった。

2 捕喰がより便利に！

本作では、神機を使ってアラガミを捕喰するとバースト状態となり、攻撃力や移動速度が上昇する。この仕様は製品版も同様だが、バースト時の捕喰によってバースト時間が延長されるように変更されている。



◀捕喰での素材入手もより楽になった。

3 スタミナ消費＆回復の行動が変更された！

体験版での通常攻撃はスタミナ消費をともなったが、その際のスタミナ消費がなくなった。連続攻撃が繰り出しやすくなり、よりアグレッシブな立ち回りが可能に！



▲白いバーがスタミナゲージ。高所からの落下中や銃形態での攻撃時にゲージが回復するようになった。

※：ヒットストップとは、攻撃が当たった瞬間に動作を一時的に止め、重量感や手ごたえを出す演出のこと



CREATOR'S COMMENT ディレクター・吉村広氏に製品版と体験版の違いをお聞きした！

──体験版をプレイしたユーザーの意見を製品版に反映することになった経緯と、見どころを教えてください。

吉村広氏（以下吉村、敬称略）：ユーザーのみなさんの熱いご意見に背中を押され、スケジュール的な危険を伴いながらも仕様レベルでの改善を行いました。視点に関しては開発会社のシフトさんにがんばってもらい、細かなカメラ設定が可能となっています。また、アクション性に関しては攻撃の軽さへのご指摘をもとに、ヒットストップ（※）を実装し、ヒットエフェクトも作り直しました。苦労したかいがあって、スピード感とともに「当たった！」というインパクトが感じられるようになっています。

──起き上がり時のモーションを変えたのは、ユーザーの意見からですか？

吉村：はい。ただし、起き上がり時にキャラを無敵にするのではなく、プレイヤーが工夫できるように、起き上がり時のスキをキャンセルして、ガード、ジャンプ、ステップを行えるように改善しました。それにあわせてガードの性能も見直し、装甲パーツによってガード成功時に受けるダメージ量に明確な差をつけています。

──DLミッションも発表されましたが、今後の展開や内容を教えてください。

吉村：今回発表したスサノオのほか、ソロ専用の乱戦など、高難度のミッションを予定しております。また、詳細はお伝えできませんが、DLシステムは、DL専用のまったく新規のアラガミも追加で配信できる仕組みです。みなさんのご声援次第では、ご要望をもとにしたアラガミを配信できるかも!?

発売直前！ ついに完成形を見せたハイスピードACTの全容に迫る!!

本作は、人類を襲う謎の存在である荒神（アラガミ）と、世界をアラガミから救うべく結成されたゴッドイーター達との戦いが描かれるACT。高いアクション性とその独特の世界観が話題を呼び、体験版をプレイするユーザーがあとを絶たない本作も、いよいよ発売直前！ 今回は体験版と製品版の違いと、世界観やキーワードを解説する記事をお届けしていこう。

GOD EATER（ゴッドイーター）			
2010年2月4日発売	¥5,229（税込）		
PSP	ジャンル	ACT	ACT
	メーカー	バンダイナムコゲームス	協力
	備考	プレイ人数：1〜4人	育成

チーム連係型ハイスピードハンティング

GOD EATER®

ゴッドイーター

神を喰らい、荒廃した世界を平和へと導け！ 巨大な「アラガミ」と人間による壮絶なバトルが展開するACTがまもなく発売。人類の存亡を賭けた決戦の幕開けはすぐそこだ!!

4 起き上がり時にモーションのキャンセルが可能に!!

体験版では、アラガミに攻撃されてダウン状態となったあと、起き上がり時に追撃を受けることがあった。製品版ではここが調整され、起き上がり時の先行入力によりモーションをキャンセルして、ガード、ジャンプ、ステップの3つの動作へ派生できるようになった。これにより、ダウン中でもアラガミの追撃に対応できるようになったほか、反撃につなげるためどう対処するかという戦略性が生まれている。



ガード・ジャンプ・ステップへの派生が可能に！

◀ダウン状態からステップで接近。反撃に転じることも可能だ。

キャンセルの流れ



①攻撃を食らいダウン状態に
アラガミの特定の攻撃を受けると、ダウン状態になることがある。



②起き上がるまでに入力を！
ダウンから復帰するまでの間に、ガードのボタンを入力する。



③モーションをキャンセル!!
起き上がるモーションを途中でキャンセルし、ガードの体勢へ！

WRITER'S IMPRESSION より爽快感を増す"狩り"の手ごたえがたまらない！

製品版では、攻撃ヒット時のエフェクトが大きくなって「攻撃を当てた」感じが飛躍的に向上し、攻める爽快感がグンと上がっています。また、起き上がり時にモーションをキャンセルできる変更は、「アラガミの追撃をガードで確実に止める」や「ギリギリだがステップで追撃をかわして反撃を当てる」といった選択が可能となり、緊迫した状況をより楽しむことができます。ぜひ、多くの方に積極的に攻める楽しさが増した戦いを体験してもらいたいです！



ガンガン攻める楽しさが倍増！

◀本作の戦闘のウリであるスピード感に、手ごたえと戦略性が追加。おもしろさを追求し続ける開発陣の姿勢には脱帽です。

PSP

『GOD EATER』を知るための手がかり

次々と襲い来る強大なアラガミから人類を守るのは、ゴッドイーターと呼ばれる者達である。彼らはアラガミにダメージを与えられる唯一の兵器“神機”を使用できる特異な存在であり、主人公は彼らとともに激しい戦いに身を投じることになる。ここでは、ゴッドイーターやアラガミの詳細のほか、右にある数々のキーワードなどから本作の世界観をひも解いていこう。





▲ゴッドイーターの基地“アナグラ”では、仲間や戦いをサポートするクルー達と会話することが可能。何気ない会話から、世界の状況がわかることもある。

◀物語冒頭やその後の展開に関わる重要なミッションでは、ムービーが挿入されることも。それぞれの想いを抱えながら戦うゴッドイーターの素顔に注目！

KEYWORDS 本作を理解する上で覚えておきたい単語集

【ゴッドイーター】
“神を喰らうもの”の名を持つ戦士達。神機を携え、世界を恐怖に陥れるアラガミに戦いを挑む。主人公は、新型神機の適合者として招集された、期待の新人ゴッドイーターである。

【荒神（アラガミ）】
突如世界に現れ、人類を存亡の危機へ追いやった生命体。小型から大型までさまざまなサイズが存在し、種類も多種多様。なんのために現れて、世界を混乱に陥れているのかは不明。

【神機（ジンキ）】
アラガミを倒すことができる唯一の武器。剣形態と銃形態が存在し、主人公を含む数名は、2タイプの形態を自由に切り替えられる新型神機の適合者である。

【捕喰】
神機を剣形態から変化させ、捕喰形態にしたのちに攻撃を当てると、捕喰が成功する。捕喰するとアラガミからの素材入手や、バースト状態への移行が可能となる。

【バースト状態】
捕喰を成功させることでキャラクターがバースト状態となり、攻撃力の上昇や、空中ジャンプが可能になるなど能力上昇の恩恵を受けられる。バースト状態は一定時間効果が続く。

【フェンリル極東支部】
対アラガミ組織フェンリルの支部。かつて日本と呼ばれていた場所に設立された極東支部は“アナグラ”の俗称で呼ばれ、極東におけるゴッドイーター達の活動の拠点となっている。

【ターミナル】
ミッション中に手に入れた素材を使って装備品を合成＆強化できる、フェンリルが所有するシステム。そのほかにも、銃形態のときに撃てるバレット（弾丸）をカスタマイズしたり、装備、衣装、髪型の変更をしたりとさまざまな機能を持つ。

【ミッション】
受付嬢のヒバリに話しかけることで受注できるアラガミ討伐の任務のこと。内容確認や参加メンバーの選択を経て受注が完了し、出撃ゲートから任務地であるフィールドへと向かう。



荒神 ARAGAMI

予約特典限定の荒神スサノオ登場！

人類の脅威となる異形の存在

地球上のあらゆる対象を捕喰し、多様な進化を遂げるとともに爆発的に増殖する謎の生命体。アラガミと呼ばれるこの凶暴な生物によって存亡の危機にひんした人類は、アラガミの構成細胞であるオラクル細胞を身体に取り込んで神機と連結できるゴッドイーターを戦地へ送り込んで対抗する。人類を襲い続けるアラガミの目的とは……？

ARAGAMI DATA ボルグ・カムラン

長く巨大な尾針が特徴的なサソリタイプのアラガミ。薄暗い場所を好み、夕暮れから活動的となる。尻尾を使ったリーチの長い攻撃はもちろん、素早い動きからのジャンプ攻撃など行動パターンは多彩だ。

ARAGAMI DATA サリエル

魔眼の女王と称される、美しくも不気味なアラガミ。高い知性を持ち、人目を避けて行動している。額の魔眼から放たれる追尾性能のある光線や、光壁による防衛行動など、トリッキーな行動を見せる。

多種多様に進化した忌むべき生命体

▶飛行能力を持つものや獣のように四足歩行で襲い来るものなど、多様なアラガミとの戦闘が待ち受ける！





▲熾烈を極めるアラガミとの戦い。研究のためオラクル細胞のコアを持ち帰るのも戦いの目的の1つだ。

ARAGAMI DATA NEW! スサノオ 予約特典のみ



▲スサノオから入手できる素材から合成できる装備は、複数存在するようだ。

本作の予約購入特典としてついてくるコードを使用することで戦えるのが、このアラガミだ。スサノオから入手できる素材と体験版で入手可能な「砕かれし神機」を組み合わせれば、限定装備＆武器が手に入る。ぜひ、予約して本作を購入し、コードをゲットしよう。

NEWS 発売後にDLミッションが配信されていく！

本作の発売後には、DL専用のミッションが配信されていく（すべて無料）。配信スケジュールは発売直後から続いていく予定で、ソロ限定で受注できるものやコラボレーションミッションなど、さまざまな内容のミッションが準備されているようだ。



◀DLミッションのみで配信されるアラガミや素材にも期待が高まる。



CLOSE UP 赤い腕輪の正体は？

ゴッドイーター達の腕にある赤い輪。これはオラクル細胞を摂取した人体と神機をつなぎ作用する、重要な媒体らしい。



▶サクヤ達がつけている腕輪は謎の力を秘めている。

アリサ CV:坂本真綾

ロシア支部で調整された新型神機を持つ、新型ゴッドイーター。プライドが高く、成績も優秀だ。

CHARACTER REVIEW

ひと言でいえば、カワイくて強いトラブルメーカー。アラガミを嫌悪しており、深い因縁があるようだ。

リンドウ CV:平田広明

ロングブレードを携えるベテランゴッドイーターであり、部隊のリーダー。冷静だが行動的な人物。

CHARACTER REVIEW

普段は軽いノリが印象的な男性。しかし、とある秘密を知り、単独で解明しようとしているという一面もある。

ソーマ CV:中井和哉

巨大なバスターブレードを操る18歳の青年。無口で他人と関わることを極端に嫌っている。

CHARACTER REVIEW

話しかけると嫌な顔ばかりする、とっつきにくいキャラクター。過去になんらかのトラウマを抱えている？

神機を操り荒神を狩る者達

人々を守るためアラガミに挑むゴッドイーター達。彼らは神機と適合する者としてフェンリルにより招集された戦士だ。特に、剣形態と銃形態を切り替えられる神機の適合者は新型ゴッドイーターと呼ばれ注目されている。ここではプレイしてわかった事柄もあわせて彼らを紹介しよう。

サクヤ CV:大原さやか

スナイパータイプの高性能な遠隔神機を扱う、頼れる先輩隊員。密かにリンドウに想いを寄せる。

CHARACTER REVIEW

新人のコウタも憧れる、冷静で優しい大人な女性。とある事件によって、苦渋の選択を迫られることに……。

コウタ CV:阪口大助

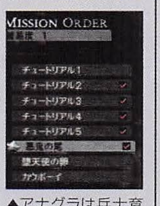
中距離用アサルトタイプの神機を使う、主人公と同じ日に配属された新人。明るいムードメーカー。

CHARACTER REVIEW

明るく嫌味のない性格だが、勉強はニガテ。近郊の家族を思うエピソードがあるなど、癒し系キャラでもある。

ゴッドイーター達が所属する“フェンリル極東支部”とは!?

ゴッドイーターは、神機を開発した生化学企業・フェンリルが擁する特殊部隊の一員だ。フェンリル極東支部に配属された主人公達は、アナグラをベースとして、かつての日本にあたる地域を防衛していくことになる。ここで、そのアナグラに関するポイントをチェックしていこう。



▲アナグラは兵士育成プログラムを完備。

施設 アナグラでできること

アナグラではミッションの受注のほか、ターミナルへのアクセスやショップでの所持品の売買などが可能。十分に準備を整え、出撃に備えよう。



▶素材を入手したら、装備品の合成や強化も忘れずに。

人々 アナグラで働く者達

アナグラには、ゴッドイーターを、教育、研究、管理する立場の者達が存在する。下で紹介する3人は、アラガミの研究者や戦闘の教官など、それぞれの立場で組織に協力するメンバーだ。彼らも物語に大きく関わってくることだろう。



ペイラー・榊博士
アラガミ研究に熱心な研究者。主人公達の教育係として登場する。

雨宮ツバキ教官
主人公達の属する第一部隊の教官。リンドウの実の姉でもある。

シックザール支部長
アナグラを仕切る支部長。彼の主導で、ある大規模な計画を遂行している。

CHECK 任務中に出会う謎の少女の正体は？

とある任務を遂行中に出会う、謎の少女の存在が判明！　シオと名づけられた彼女は、無邪気で好奇心が強く、主人公達ゴッドイーターに興味を持つ。屈託ない笑みを浮かべる彼女だが、その瞳は時折野性的な光を放ち、最新のPVではアラガミを喰らうようなシーンもあるようだ。果たして彼女は人間か、それとも……？



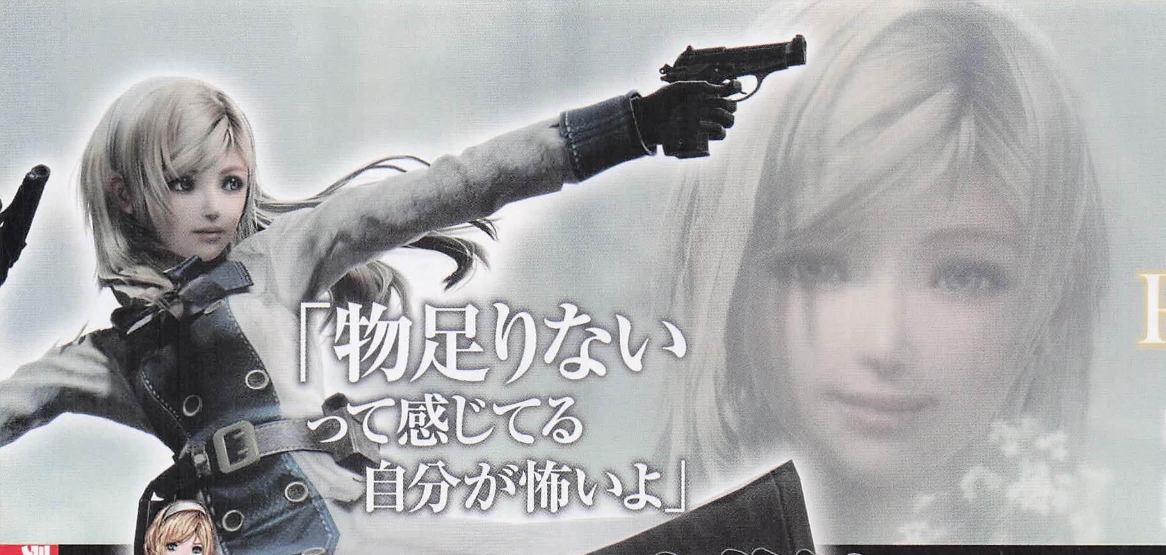
シオ CV:福井裕佳梨
金色に輝く瞳を持つ、無邪気な少女。アラガミを喰らう彼女の正体とは？



▶青白い顔が印象的な、シオとの出会いのシーン。



◀謎に包まれたシオの存在。物語の中核に関わる人物らしい。



「物足りない
って感じてる
自分が怖いよ」

リーンベル
Reanbell
CV:遠藤綾

謎多き駆け出しPMF

ヴァシュロン&ゼファーと一緒に、PMFとして活躍する女性。ある事件で命を落としかけたところをゼファーに救われた。しかし、彼女の生い立ちは謎に包まれたままである。



リーンベル設定画

Voice Actor's Comment

最初にリーンベルを見たときは、ひと目惚れに近いものが……。でも、中身も素敵で、台詞はこだわって収録しました。「おや？」と思わせる台詞を収録したので、どのように使われているのか楽しみです！（遠藤綾さん）

お前らに『EoE（エンド オブ エタニティ）』の魅力

いよいよ発売が間近となった『エンド オブ エタニティ（以下、EoE）』。本記事でそのおもしろさを最終チェック！

END OF ETERNITY™
エンド オブ エタニティ

エンド オブ エタニティ			
2010年1月28日発売	¥7,980（税込）		
PS3	ジャンル	RPG	ACT
	メーカー	発売元:セガ／開発元:トライエース	SF
	備考	プレイ人数:1人用	冒険
2010年1月28日発売	¥7,980（税込）		
Xbox 360	ジャンル	RPG	ACT
	メーカー	発売元:セガ／開発元:トライエース	SF
	備考	プレイ人数:1人用	冒険



世界観
人類存続の要「バーゼル」で繰り広げられる物語

毒に侵された大気に包まれ、時間の概念が歪んだ遠い未来の地球。その激しい環境変化に対応できなくなった人類は滅びつつあった。生き残ったわずかな人々は、生活のために、巨大な環境正常化装置「バーゼル」に住居を構えて暮らし始める。しかし、人間が入り込んだことをきっかけに、バーゼルはその機能を失っていく……。

3人の若者の運命が動き始める

▶主人公は、バーゼル内のエベル・シティでPMFとして生活する3人。彼らが目の当たりにする人類の未来とは？



「もっと鉛（ナマリ）が欲しいか？」





「お仕事はスマートに片付けたいもんだね」

ヴァシュロン Vashyron
CV:成田剣

面倒見のいい元軍人PMF

カーディナル配下の戦闘部隊の生き残りで、現在はエベル・シティにアジトを構えるPMFのリーダー。問題児のゼファーと、新人のリーンベルを優しく見守る兄貴分だ。



ヴァシュロン設定画

Voice Actor's Comment

ヴァシュロンは、一見クールですがコミカルな面もあり、とても演じがいのある素晴らしい役でした。台詞の1つ1つが深く、一度聞いただけではわからないかけ合いが多かったですが、収録では、テイクを重ねるたびにその奥深さが理解でき、時を忘れるほど楽しめました。（成田剣さん）

撃ち込んでやるよ!!

新感覚のゲーム性が光る『EoE』の魅力を徹底解説!

独特で想像をかきたてる世界観&登場人物、そして直感&知性を刺激するバトルが印象的な『EoE』。今回は、本作を先行体験したライターの視点を交えながら、世界観と戦闘を中心に作品の魅力をお伝えしていく！



ゼファー設定画

Voice Actor's Comment

ゼファーはツンとしていますが、結構マヌケなところもあり、実は優しい感情豊かな子です。そんな彼を思い切り演じたので、収録中は汗をダラダラたらしていましたね。開発スタッフさん達の強い熱意にこたえるべく、汗や涙を流しながら、かつ楽しく演じることができました！（下野紘さん）



ゼファー Zephyr
CV:下野紘

行動力あふれる問題児

幼い頃から施設で育った少年。数年前にある事件を起こし、その事件の制圧依頼を受けたヴァシュロンと出会う。その後、どういった経緯か、2人はともに生活することになる。

World Guide 1 多種多様な人間が生活する「バーゼル」とは?

滅びつつある人類が、生存するために地球に建てた巨大な機械。上層部には主に富裕層が暮らす豪邸や宗教関連の施設が建ち並び、下層部には貧民が暮らす治安の悪い街が広がっている。



▶「実験体20号」と呼ばれる少女など、謎の多い人物も存在するようだ。









さまざまな人々の思惑が交錯する!

◀カーディナルと呼ばれるリデール教の宗教指導者達と、通称"シャンデリア"に暮らす裕福な人々。彼らの行動や主人公達への「仕事依頼」が、物語を大きく動かしていくことになる。



実験体20号設定画

World Guide 2 バーゼルをタフに生きる「PMF」達

「PMF（Private Military Firms）」は、報酬と引き換えに警備や戦闘業務などの危険な仕事を請け負う人々の総称で、従軍経験のある者や戦闘技術に長けた者が多い。大半が戦闘を伴う仕事だが、物資の配達をはじめとした比較的安全な仕事依頼もあるようだ。PMFの仕事は、仕事斡旋所であるギルドで受注でき、依頼を完了することで相応の金銭や物資を受け取ることができる。なお、ギルドはバーゼル内の移動に必要となる「エナジー・ヘキサ」の交換など、さまざまな役割を果たす。

Writer's Eye

ハードボイルドな生活に憧れます!

彼らのアジトでの気ままな暮らしや街の人々とのやりとりを見ていると、PMFの自由な生き方に憧れてしまいますよ！



▶PMFであるヴァシュロン、ゼファー、リーンベルの3人は、エベル・シティのアジトで共同生活を送っている。



戦闘 『EoE』のバトルの快感を徹底解析！

『EoE』の最大の魅力はなんといっても、激しい銃撃を敵に浴びせる爽快感と、先を読む駆け引きの奥深さが格別なバトルだ。そこでここでは、バトルの基礎知識とその魅力についてじっくり解説していく。一見すると複雑に見えるが、STEPを順に読んでいけば、バトルシステムの要点をつかめるはず。また、本作のお楽しみ要素である着せ替えの企画と本作を先行体験したライターによるコラムにも注目してほしい。

バトルの基本 行動力を消費して移動・攻撃！

本作のバトルシステムの最大の特徴は、敵と味方がマップを移動しながら戦う点。キャラが何かしらの行動をとると、同時に敵も行動するという、セミリアルタイム方式で進行していく。また、各キャラには「行動力ゲージ」が設定されており、これが残っている限りは続けて行動できる。攻撃の際は、敵にターゲットカーソルを合わせて、チャージゲージが1周したところで攻撃を繰り出せる仕組みだ。

「今度のターゲットはコイツだ」（ゼファー）

▶敵は複数で登場することが多く、その配置がマップ上の離れた位置になることも。攻撃するターゲットを決めたら、キャラを移動させて接近し、攻撃を当てていこう。





◀チャージゲージが1周すると、装備中の武器による攻撃が可能。相手との距離が近いほど、ゲージの回転スピードが速くなるため、できるだけ近い位置から攻撃した方がよい。

「当ててくださいと言わんばかりだな！」（ゼファー）

STEP1 武器やアイテムを切り替えて戦う

基本的に、戦闘ではマシンガンを使って敵にスクラッチ・ダメージを蓄積させて、ハンドガンと投擲武器によるダイレクト・ダメージを与えてトドメを刺す。前者は敵にトドメを刺せないので、装備武器によってキャラの攻撃順を変える必要がある！



◀各キャラは、2つのスロットに割り当てた装備を駆使して戦っていく。

Writer's Eye 戦闘は下準備から始まっている

強敵との戦いともなると仲間同士のサポートは必須。それぞれにムダなく行動させるために装備を考えるのが楽しいです。

STEP2 インビンシブル・アクションで移動しつつ攻撃！

攻撃の基本であり、バトルのおもしろさのキモとなるのが、マップを移動しながら攻撃を行う「インビンシブル・アクション」だ。これを繰り出すには、まず移動前にアンカーを動かし、移動先のポイントを指定する。そしてアクションを開始するとキャラが走り出して、指定したポイントにたどりつくまで何回も攻撃できるのだ（攻撃回数はチャージ速度が速いほど多くなる）。また、移動中に大きくジャンプすれば、上空からの攻撃も可能となる。

■インビンシブル・アクションの流れ



◀アンカーでキャラを移動させたいポイントを指定して、行動を開始！



◀キャラが移動先のポイントへ走り出して、同時にチャージが始まる。



◀チャージがすんだら攻撃！ ポイントに着くまではこれを繰り返せる。

Writer's Eye あらゆる方向から敵を翻弄しよう！

インビンシブル・アクションでは、敵と自分の位置を変えつつ攻撃できるのが爽快です。例えば、移動中に地上から攻撃して敵を空中に撃ち上げ、すかさずジャンプ。続けて空中の敵を攻撃し、地面に撃ち落として外殻破壊……という芸当もできます。これは快感!!

STEP3 敵撃破や外殻破壊でI.S.ゲージを回復せよ！

インビンシブル・アクションを行うには、「I.S.ゲージ」が必要だ。I.S.ゲージは敵を撃破したときや外殻破壊を達成したときに回復する。一方、ゼロになると「デンジャー状態」になり、その状態でHPが尽きるとゲームオーバーに。ゲージの上手なやりくりが肝心だ。



▲コレがI.S.ゲージ。インビンシブル・アクションを繰り出すと、ゲージを1つ消費する。

Writer's Eye 計画的にゲージを活用せよ！

インビンシブル・アクション中に敵を倒した場合もゲージは回復します。あらかじめ敵のHPを削っておき、アクションで仕留めるという流れを作ると気持ちイイ！



「今日のわたし、キマってるかも!!」 リーンベル・コレクション Reanbell's Collection

本作のお楽しみの1つが、エベル・シティのブティックなどで行えるコスチューム・チェンジ。能力こそ変化しないが、膨大な数のファッションが登場する。ここでは、気になるリーンベルのファッションの一部を紹介♪

カテゴリごとにお着替え！



◀ブティックでは、服の購入や着替えが可能。ジャケットやコート、そのほかの小物など、複数のカテゴリでファッションを楽しめる。



Collection No.1
やっぱりこの服がキマってる！
リーンベルが仕事で愛用しているコーディネート。白と緑が爽やかさを引き立てます。



Collection No.2
オトナらしくシンプルにキメる
赤と白のコントラストが映える、大人びた印象のコート。柄のない服も似合います！



Collection No.3
キレイな花には蜂が舞う!?
はちんこくんカチューシャと、ピンク色の花をモチーフにしたコートがキュート。

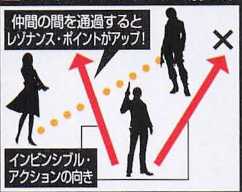
STEP4 インビンシブル・アクションでレゾナンス・ポイントを溜めろ!

インビンシブル・アクションで移動先を指定する際、仲間の2人の間を通り抜けると「レゾナンス・ポイント」が溜まる。このポイントは、下で解説する最強の攻撃「レゾナンス・アタック」を繰り出す条件の1つとなる！



◀ポイントが溜まってレゾナンス・アタックが可能になると、3人の間に三角形ができる。

■レゾナンス・ポイントの溜め方



▲図のように、仲間を結ぶ線の間を通り抜けるとポイントが溜まる。

Writer's Eye 位置取りにこだわれ！

このポイントを溜めてすぐレゾナンス・アタックをキメるなら、位置取りが重要。チャージ速度を上げるためにどれだけ3人を敵に近づけられるか。その調整が悩ましくも楽しい！

STEP5 3人で攻撃するレゾナンス・アタックをキメろ!

レゾナンス・ポイントとI.S.ゲージが溜まっていれば、究極の銃撃奏であるレゾナンス・アタックを繰り出せる。この攻撃は、三角形の頂点にあたる位置の3人がそれぞれを結ぶライン上を走りつつ、敵に集中砲火を浴びせるというもの。三位一体の連携攻撃で倒せ！

Writer's Eye 攻撃の魅力が凝縮されたバトル最大の見せ場がコレ！

この攻撃は3人同時に行うインビンシブル・アクションです。つまり、撃ち上げ→撃ち落とし&外殻破壊を3人で分担したり、攻撃するキャラの順番を変えて、レベルを上げたいキャラでトドメを刺したりと、思うがままの戦略を実現できます！



▲レゾナンス・アタックを繰り出すと、3人が同時にチャージ開始。ゲージが溜まったら、操作キャラを切り替えながら弾丸の嵐を浴びせかけろ！

さらに… 集めた素材でパーツを作って、武器をカスタマイズせよ!

敵を倒したときや外殻破壊をしたときに、合成の素材となるアイテムを入手できることがある。これを合成すると、武器のカスタマイズに必要なパーツが入手できることも！　カスタマイズ画面で、武器本体とパーツ同士をつなぎ合わせることで下のような武器性能を上げることができるのだ。



◀カスタマイズは9×9マスの配置図上で行う。同じ接続マークのパーツをつなぎ合わせせよう。

■カスタマイズ項目

能　力	カスタマイズ内容
攻撃力	攻撃を当てた相手に与えるダメージの強さ
ゲージ・クラック性能	敵の体力ゲージを分割する／外殻破壊をする能力の高さ
吹き飛ばし力	撃ち上げや追撃をする際に敵を吹き飛ばす強さ
チャージ速度	攻撃時にチャージゲージが回転する速さ
チャージ加速度	チャージ回数が2回目以降のときにチャージゲージが回転する速さ
連射速度	I.S.ゲージがなくなった「デンジャー状態」においての連射する速さ
集弾性能	着弾時に弾のバラつきを抑える性能の高さ（命中率の高さ）
装弾数	銃に1度に装填できる弾の上限数
重量	武器の重さ（キャラの装備可能重量を超えた武器は装備不可）

Writer's Eye 素材集めも魅力の1つ

カスタマイズパーツ作成に使う素材は、外殻破壊をはじめとする特殊な条件を満たして勝利すると入手しやすくなります。そうなると、その条件を満たしやすいカスタマイズをしたくなるというもの。撃ち上げやすいように吹き飛ばし性能を上げたり、外殻破壊のチャンスを増やすためにゲージ・クラック性能を上げたりと、強化のバリエーションはまさに千差万別。こうして手間をかけて作った武器で新たな素材を入手すると、感慨もひとしおですよ。



Collection No.4 インテリ少女ならやっぱり黒髪！

オレンジ色のボーダーのニットがさわやか。メガネをかければ秀才な学生の雰囲気に。



Collection No.5 気分は休日のおしのび有名人!?

ボーダーの袖が映えるカジュアルな装い。ブラウンの入ったサングラスがよく似合う。



Collection No.6 和風なデザインで日本の心を表現

蝶をデザインした和風なシャツと、意外にハマる黒髪で新たな魅力を発見か!?



Collection No.7 ラフなシャツでオフを満喫

ゼファーらしいラフなスタイル。襟のファスナーがアクセントになっている。

COLUMN

新米PMFによる『EoE』インプレッション!

ガチアクション大好きな担当ライター・アップル中島が『EoE』をプレイ。実際に触れたからこそわかるアレコレを語っちゃいます！

コレは見過ごせない作品だ……！

“クリアしたきゃ（自分が）上手くなれ”。そんな骨太なゲームに惹かれる僕ですが、『EoE』をプレイしてみて、声を大にして言いたいのは「こんなおもしろいゲームがあったなら早く教えてくれよ！」。数ある『EoE』の魅力のなかでも、特に僕が惹かれたポイントを下で紹介します。

世界設定もストーリーも謎すぎる！

『EoE』の物語は謎だらけです。オープニングムービーを見れば、「これは重要な伏線だろうな」とわかりますが……ゲーム序盤はクエスチョンマークが浮かぶ場面が多かったです。実験体20号はなんの実験対象だったのか？　カーディナル達の目的とは？　そもそも「バーゼル」とはなんなのか？　チャプターが進むにつれて、序盤に抱いた疑問が少しずつ晴れていく感じがたまりません。

キャラがとにかく濃い、濃すぎ！

主人公の3人は、そろいもそろってキャラが濃いです。カッコつけなゼファー、アメリカンジョークっぽい皮肉を言うヴァシュロン、ちょっとドンくさい面のあるリーンベル……なんというか、いいトリオですよね。「憧れる！」というより「コイツらの仲間になりたい！」という感じ。個人的には、正面にいる敵にインビンシブル・アクションを繰り出したゼファーが、タンカを切りつつ銃を撃つ姿がクセになってます。

噛めば噛むほどバトルにハマる！

『EoE』はRPGではありますが、戦闘にはSLGの要素もあり、ACT要素もあります。ほんと欲ばり！　そんなバトルのキモとなるのは、インビンシブル・アクションです。このアクションと攻撃を組み合わせると、追撃やジャンプといったスタイリッシュなアクションを行えます。操作に慣れてくると、いかにカッコよく敵を倒すかにハマってしまって、気づいたらヴァシュロン達のセリフをつぶやきながらプレイしてました（笑）。また、強力だがトドメを刺せない「スクラッチ・ダメージ」と、若干ダメージは低いがトドメを刺せる「ダイレクト・ダメージ」の概念を理解すれば、効率よくボス級の敵を倒せるようになるのがアツいです。これがわかるとI.S.ゲージがたまりやすくなるので、どんどんインビンシブル・アクションを繰り出せるようになっていくんです。この快感スパイラルを味わえるのは、本作だけですね！



▶移動は細かく設定して攻撃は素早く！　静動のメリハリが◎。



▲自由自在、思い通りに戦えるようになると楽しさ倍増。もう病みつきになります。この快感をぜひその手で！

スターオーシャン4 –THE LAST HOPE– INTERNATIONAL

発売直前企画として、主人公達が訪れるさまざまな惑星での物語を誌上プレビュー！　フェイズ役・斎賀みつきさん＆リムル役・沢城みゆきさんへの直撃インタビューをはじめ、特別先行攻略も掲載した充実の10ページ!!

ファイナルファンタジーXIII

コクーンの首都・エデンへと乗り込むライトニング達。彼女達を待ち受けているものとは？　終盤のストーリー攻略とともに、やり込み要素であるミッションを徹底解説。音楽を担当する浜渦氏のインタビューも掲載！

キングダム ハーツ バース バイ スリープ

3人の主人公（テラ、ヴェントゥス、アクア）ごとに中盤までの戦いをサポート。各バトルシステムのほか、コマンドチャージ（合成）も徹底解析。もちろん、通信要素やミニゲーム攻略なども見逃せない！

GOD EATER（ゴッドイーター）

2月4日の発売が間近に迫る『GOD EATER』を大特集！　魅力的な世界観や強大な荒神（アラガミ）の大紹介と、序盤のプレイに役立つ基本テクニック＆マルチプレイの徹底解説で、神を"喰らう"準備は完璧!!

付録 1

電撃4コマ Vol.94

ゲームを題材に（人々の）ゆる～い日常を描く「なんとなくゲーム系4コママンガ」。人気連載陣を取り揃えて、今回も絶好調でお届けします！

付録 2

『戦場のヴァルキュリア2』小冊子

物語や世界観、登場キャラクターはもちろん、バトルのコツから兵科解説まで、イチから学べる『戦場のヴァルキュリア2』スターティングガイド！



発売直前の『スターオーシャン4』大特集！　豪華2大付録も見逃せない!!

1月29日発売の電撃PlayStation Vol.465は、発売直前となる『スターオーシャン4』を大特集！　先行攻略やインタビューなど、読みごたえのある企画記事を10ページでお届けいたします!!　さらに『FFXIII』『KH BbS』『ファンタシースターポータブル2』の攻略記事をはじめ、話題の『GOD EATER』や『ニーア レプリカント』の情報もバッチリ掲載！　また「電撃4コマ」と『戦場のヴァルキュリア2』小冊子の豪華2大付録もついてきて、恒例の付録も超充実です。今回もみなさんが待ち望む情報を盛りだくさんでお届けします!!!

電撃PlayStation

Vol.465
1/29発売
¥650（税込）

電撃ゲームス MANIAX

企画満載!! やり込みはより深く、プレイスタイルはより広く、マニア視点で遊びを追求!!







コール オブ デューティー モダン・ウォーフェア2



テイルズ オブ グレイセス





連載企画

マルチプレイで勝つなら 知識と戦術を知れ!



CALL OF DUTY MODERN WARFARE 2

コール オブ デューティ モダン・ウォーフェア2

コール オブ デューティ モダン・ウォーフェア2

発売中(2009年12月10日発売) ¥7,980(税込)			
PS3	ジャンル	STG(ファーストパーソン・シューティング)	ACT
	メーカー	発売元:スクウェア・エニックス/開発元:Infinity ward)	対戦
	備考	プレイ人数:1人用/オンライン対応	協力
発売中(2009年12月10日発売) ¥7,980(税込)			
Xbox 360	ジャンル	STG(ファーストパーソン・シューティング)	ACT
	メーカー	発売元:スクウェア・エニックス/開発元:Infinity ward)	対戦
	備考	プレイ人数:1人用/オンライン対応	協力
発売中(2009年12月23日発売) ¥7,980(税込)			
PC	ジャンル	STG(ファーストパーソン・シューティング)	ACT
	メーカー	発売元:スクウェア・エニックス/開発元:Infinity ward)	対戦
	備考	プレイ人数:1人用/オンライン対応	協力

収録されている3つのモードのうち、今回は「マルチプレイヤー」を徹底攻略。ゲームモードや武器の基礎知識、実戦での立ち回りで注意するべきポイントなどを解説する。これから始める人は、知識と戦術を身につけて勝率アップを目指そう。

INDEX

ゲームモードとルール

GAME MODE & RULE

勝敗条件やルールを覚えよう

全17種類あるゲームモードは、大半が多数のプレイヤーと協力して戦うチーム戦となる。味方チームの足を引っぱらないように、それぞれの勝敗条件やルールは最低限把握しておきたい。

狩　こんにちは、倉西@狩られ道です。マクタビッシュ大尉はキライです。さて、電撃ゲームス的にぜひ！　FPS未経験の方にこそ！　このタイトルを遊んでいただきたいのですが、攻略記事が上級者向きすぎじゃないかとw　なので、今回は僕が各項目のポイントを一言ずつ解説させていただきます。最初はゲームモード……ここはいいですか？

ゲームモード

各ゲームモードは、右の表のように規定レベルに達することでプレイ可能になる。いずれもスコアリミットに到達すれば基本的に勝利となり、制限時間や規定のマッチ数が経過しても勝負がつかない場合はスコアによって勝敗が決まり、同数のときは延長戦に突入したり、引き分けで終了したりする。また、ゲームモードをルール別に大きく分けると下の8つに分類することができる。なお、これ以外のものは下記のなかから選ばれるか、右の特殊ルールが含まれた形式になる。



◀TPSでは、ACOGスコープや心音センサーなどが機能しないので注意。

特殊ルール

［傭兵］
フレンド同士でチームを組めない。

［TPS］
3人称視点(自分の斜め後方から見下ろしたカメラワーク)での戦闘。一部のアタッチメントはセットしても効果を得られない。

［ハードコア(HC)］
銃撃のダメージが上昇し、ミニマップ、照準、キルカメラが非表示。

［跳弾］
味方に誤射すると自身にダメージ。

［短縮型］
マッチ間のインターバルが約16秒。

各ゲームモードの詳細

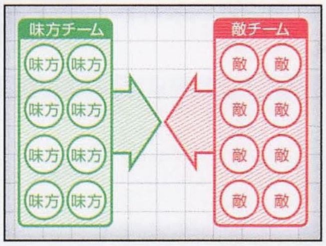
	ゲームモード	解除	参加数	スコアリミット	XP（キル／支援）※1
A	チームデスマッチ	Lv1	8～12人	7500pt	100XP／20XP
B	傭兵：チームデスマッチ	Lv1	8～12人	7500pt	100XP／20XP
C	フリー・フォー・オール	Lv1	4～8人	1500pt	50XP／—
D	ドミネーション	Lv4	8～12人	200pt	50XP／10XP
E	グラウンド・ウォー	Lv4	12～18人	チ：10000pt ド：200pt　※2	チームデスマッチ、ドミネーションと同じ
F	デモリッション	Lv7	8～12人	2pt	50XP／20XP
G	サボタージュ	Lv10	8～12人	1pt	100XP／20XP
H	ヘッドクォーター：プロ	Lv10	8～12人	200pt	50XP／10XP
I	サーチ&デストロイ	Lv13	8～12人	4pt	500XP／200XP
J	キャプチャー・ザ・フラッグ	Lv16	8～12人	無制限	50XP／20XP
K	TPSチームタクティカル	Lv19	6～8人	各ゲームモードと同じ	
L	HC／跳弾：サーチ&デストロイ	Lv19	8～12人	4pt	500XP／200XP
M	ハードコア：チームデスマッチ	Lv19	8～12人	7500pt	100XP／20XP
N	TPSゲージマッチ	Lv19	2人	1000pt	100pt／—
O	短縮型：チームデスマッチ	Lv1	8～12人	7500pt	100XP／20XP
P	ミックス	Lv1	8～12人	各ゲームモードと同じ	
Q	跳弾ハードコア：HQプロ	Lv1	8～12人	200pt	50XP／10XP

※1：キルと支援はP.95を参照 ※2：チ＝チームデスマッチ時、ド＝ドミネーション時

Team deathmatch
チームデスマッチ

該当するゲームモード A、B、E、K、M、O、P

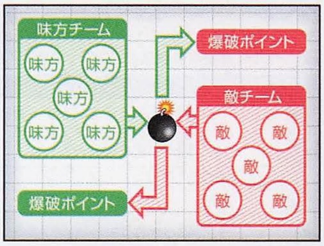
2チームに分かれて敵チームとキル数の合計を競い合う。敵を1人倒すごとに100ptがチームに加算され、先にスコアリミットに到達するか、制限時間10分が経過したときのスコアが多いほうのチームが勝利となる。制限時間が終了したときに両チームのポイントが同じ場合は、引き分けで終了する。



Sabotage
サボタージュ

該当するゲームモード G、P

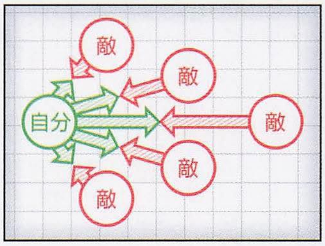
マップ中央付近に置かれた爆弾を両チームで奪い合い、敵チームの爆破ポイントまで運んで爆破すれば勝利。爆弾と爆弾所持者の位置は常にミニマップに表示されるほか、敵に倒されると復活するまでに約8秒かかる。また、20分の制限時間で勝負がつかなかった場合は、復活なしのサドンデスに突入する。



Free-for-all
フリー・フォー・オール

該当するゲームモード C、N、P

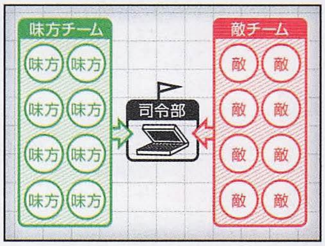
プレイヤー全員が敵同士となる個人戦で、お互いのキル数を競い合う。敵を1人倒すごとに50ptが加算され、プレイヤーの誰かがスコアリミットに到達するか、制限時間10分が経過した時点で上位3名が勝者（TPSゲージマッチの場合は、1対1のため、獲得しているポイントが多いほうが勝者）となる。



HeadQuarter Pro
ヘッドクォーター：プロ

該当するゲームモード H、P、Q

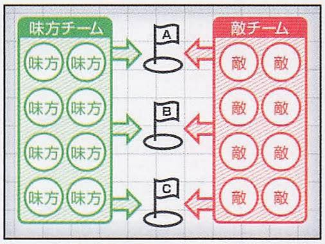
マップ上に現れるインテル（ノートPC）を確保してその場で司令部を設置し、守り切るのが目的。司令部にしたあとは、インテルを敵に破壊されるか、約1分間防衛すると再びインテルが出現する。防衛中のチームは、5秒ごとに5ptが加算されていき、先にスコアリミットに到達したチームが勝利となる。



Domination
ドミネーション

該当するゲームモード D、E、K、P

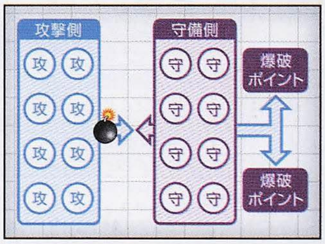
2チームに分かれ、3カ所の陣地を奪い合う。各陣地には旗が立てられており、旗の付近で待機していると陣地を確保できる（旗の近くにいる味方が多いほど確保までの時間が短い）。制限時間は無制限で、陣地を確保していると約5秒ごとに1ptずつ加算。先にスコアリミットに到達したチームが勝利となる。



Search and Destroy
サーチ&デストロイ

該当するゲームモード I、L、P

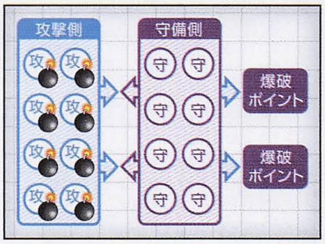
両チームが攻守に分かれ、爆破ポイントの爆破と防衛を交替で3マッチ行う。制限時間は2分30秒で、攻撃側は爆破ポイントを爆破すれば1pt、防御側は制限時間まで守り切るか、設置された爆弾を解除すれば1ptが加算され、ポイントの多いチームが勝利。復活なしのため、チームの全滅でも決着がつく。



Demolition
デモリッション

該当するゲームモード F、K、P

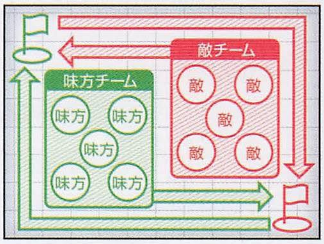
攻撃側と防御側に分かれて戦う。攻撃側は各個で所持している爆弾を使って2カ所の爆破ポイントを爆破すると1pt、防御側は制限時間まで爆破ポイントを守ると1ptが加算される。これを1ラウンドずつ攻守交替で3マッチ行い、2pt先取したチームが勝利。なお、3マッチ目の攻守はランダムで決まる。



Capture the Flag
キャプチャー・ザ・フラッグ

該当するゲームモード J、K、P

敵の陣地から旗を奪って味方の陣地まで持ち帰る。旗と旗の所持者の位置は画面に表示され、自陣の旗が設置された状態で敵の旗を持ち帰ると1ptが加算。5分で陣地を交替し、最終的にポイントが多いチームが勝利となる。ポイントが同数の場合は延長戦になり、制限時間4分で先に旗を奪取すれば勝利。



［COD：MW2］TOPICS 公式サイトでフレンド募集中!!
フレンドといっしょにチームプレイで連携すれば、今よりもさらに活躍&楽しくなる可能性アップ！　オンライン上でいっしょに戦ってくれるフレンド（仲間）を探している人は、スクウェア・エニックスのコミュニティサイト（http://member.square-enix.com/jp/special/modernwarfare2/）を活用してみよう。

UNLOCK アンロックシステム

レベルとチャレンジによる解除

レベルが上がったり、チャレンジを達成したりすることで、さまざまな要素がアンロック（解除）される。ここではレベルアップの仕組みと、アンロックされるものについて解説する。

狩 初心者の方はアンロックとか気にしなくていいかもです。でも、こんなことがあるんだということは覚えておきましょう、いいことですから。ちなみに、経験値稼ぎといいますか長生きのコツは、味方を頼ることではないかと思います。自分だけで突っ込んだりせずに、ひと呼吸おいて味方の後ろからついていくと、意図せずいいことがあるかも!?

レベルと経験値

プレイヤーは、敵を倒したり、参加したゲームモードを終えたりすると経験値（EXP）を獲得でき、これが一定に達するとレベルアップする。レベルに応じて下の表でまとめた要素がアンロックされ、使用できる武器やPERKなどが充実してくる。つまり、高レベルになるほどカスタムクラスの選択が増え、幅広い戦術が可能になるわけだ。ちなみにデフォルトのクラスも5パターン用意されている。これらはカスタマイズができないものの、レベルが低い状態でも一部がアンロックされたものを使用できる。

レベルは最高で70となり、経験値は主に右ページの①～⑤でまとめた方法で獲得できる。なお、メインウエポンがライオットシールドのときは特殊で、敵の弾を連続して防いだり、弾丸を防いでいる間にこちらを攻撃している敵を味方が倒したりしても経験値を獲得することが可能だ。



◀マッチボーナスは、レベルの高さやゲームモードの種類によって獲得できる経験値が変化する。



▲タイトルやエンブレムは、コールサインをカスタマイズするためのもの。種類は多いが、ぜひともコンプリートを狙いたい。

レベルアップでアンロックされる主な要素

- ゲームモード
- メインウエポン
- サブウエポン
- 装備
- 特殊グレネード
- PERK
- キルストリーク
- デスストリーク
- チャレンジ
- タイトル
- エンブレム
- 名誉モード

名誉モードでさらなる高みへ……

名誉モードとは、レベル70からレベル1まで落として再スタートする、いわばやり込むためのモード。レベル70の状態で経験値をさらに稼ぎ、レベル71相当になると選択可能になる。これを選ぶと、タイトル、エンブレム、勲章、戦績は引き継がれるが、そのほかのアンロックした要素やチャレンジの進行度はすべてリセットされる（名誉モード専用のチャレンジは継承）。また、名誉モードは最大で10回まで繰り返し行うことができ、選択した証として、コールサインには周回数に応じた特別なエンブレムがレベルに関係なく専用のものになる。なお、主なメリットは下で示したとおりだが、選択後はやり直せないので、完了間近のチャレンジがないかを確認してから実行しよう。

名誉モード選択時の主なメリット

- 名誉モードの実行回数に応じたエンブレムを獲得
- 新たなタイトル、エンブレム、チャレンジが追加
- 名誉モードの実行回数が奇数（1、3、5、7、9回目）になると、カスタムクラスの枠が1つずつ増加され、初期の5枠から最大で10枠になる

各レベルに必要な経験値とアンロックされる主な要素

Lv	経験値	アンロックされる要素
1	—	ゲ＝チームデスマッチ、傭兵：チームデスマッチ、フリー・フォー・オール、短縮型：チームデスマッチ、ミックス、跳弾ハードコア：HQ プロ デ＝コピーキャット
2	500	—
3	1700	—
4	3600	ゲ＝ドミネーション、グランド・ウォー　メ＝ M4A1、FAMAS、MP5K、UMP45、L86 LSW、RPD、Intervention、Berrett .50cal、ライオットシールド　サ＝ PP2000、SPAS-12、USP .45、AT4-HS　装＝フラグ、セムテックス　特＝フラッシュ× 2、スタン× 2、スモーク× 1 P1＝マラソン、早業　P2＝ストッピングパワー、ライトウェイト P3＝コマンドー、照準安定
5	6200	チ＝メインウエポン、サブウエポン、PERK、装備
6	9500	デ＝鎮痛剤
7	13500	ゲ＝デモリッション　装＝投げナイフ　チ＝基本トレーニング
8	18200	メ＝ SCAR-H
9	23600	P2＝ハードライン
10	29700	ゲ＝サボタージュ、ヘッドクォーター：プロ　キ＝キルストリーク報酬 チ＝作戦
11	36500	装＝戦術マーカー
12	44300	メ＝ Vector
13	53100	ゲ＝サーチ＆デストロイ　P1＝スカベンジャー
14	62900	サ＝ Thumper（× 2）
15	73700	キ＝キルストリーク報酬
16	85500	ゲ＝キャプチャー・ザ・フラッグ　メ＝ MG4　チ＝キルストリーク（1/2）
17	98300	P3＝スクランブラー
18	112100	サ＝ AA-12
19	126900	ゲ＝ TPS チームタクティカル、HC ／跳弾：サーチ＆デストロイ、ハードコア：チームデスマッチ、TPS ゲージマッチ　装＝ブラストシールド
20	142700	メ＝ TAR-21
21	159500	P1＝装飾銃　チ＝キルストリーク（2/2）
22	177300	サ＝ G18
23	196100	キ＝キルストリーク報酬
24	215900	メ＝ P90
25	236700	P2＝冷血
26	258500	サ＝ .44 Magnum　チ＝精密（1/2）
27	281300	デ＝巻き添え
28	305100	メ＝ FAL
29	329900	P3＝ニンジャ
30	355700	サ＝ Stinger
31	382700	装＝クレイモア　チ＝精密（2/2）
32	410900	メ＝ AUG HBAR
33	440300	P2＝危険察知
34	470900	サ＝ Striker
35	502700	キ＝キルストリーク報酬　チ＝フィニッシュムーブ（1/2）
36	535700	メ＝ WA2000
37	569900	P3＝状況報告　チ＝フィニッシュムーブ（2/2）
38	605300	サ＝ M93 Raffica
39	641900	ゲ＝ファイナルスタンド
40	679700	メ＝ M16A4
41	718700	P3＝ラストスタンド　チ＝屈辱（1/2）
42	758900	サ＝ Ranger
43	800300	装＝ C4　チ＝屈辱（2/2）
44	842900	メ＝ Mini-Uzi
45	886700	P1＝ワンマンアーミー
46	931700	サ＝ M9
47	977900	キ＝キルストリーク報酬　チ＝復讐
48	1025300	メ＝ ACR
49	1073900	—
50	1123700	サ＝ Javelin
51	1175000	キ＝キルストリーク報酬
52	1227800	メ＝ M240
53	1282100	チ＝エリート（1/2）
54	1337900	サ＝ M1014
55	1395200	キ＝キルストリーク報酬
56	1454000	メ＝ M21 EBR
57	1514300	チ＝エリート（2/2）
58	1576100	サ＝ TMP
59	1639400	キ＝キルストリーク報酬
60	1704200	メ＝ F2000
61	1770500	チ＝圧倒（1/2）
62	1838300	サ＝ Desert Eagle
63	1907600	キ＝キルストリーク報酬
64	1978400	チ＝圧倒（2/2）
65	2050700	サ＝ RPG-7（× 2）
66	2124500	キ＝キルストリーク報酬
67	2199800	サ＝ Model 1887
68	2276600	キ＝キルストリーク報酬
69	2354900	キ＝キルストリーク報酬
70	2434700	メ＝ AK-47
—	2516000	名誉モード

ゲ…ゲームモード　メ…メインウエポン　サ…サブウエポン　装…装備　特…特殊グレネード　チ…チャレンジ　キ…キルストリーク　デ…デスストリーク
P1…PERK1　P2…PERK2　P3…PERK3

経験値の獲得① キルと支援

自分が使用している武器やキルストリークなどで敵を倒すと、キルによる経験値を獲得できる。敵をラストスタンドやファイナルスタンドといった瀕死状態にしてもキル扱いにならないので注意しよう。支援とは、ダメージを与えた敵、またはフラッシュグレネードやスタングレネードの効果を与えた敵が完全に回復する前に味方が倒すこと。なお、キルと支援で獲得できる経験値は、ゲームモードの種類（P93の表を参照）で決まる。



▲サーチ＆デストロイは復活なしだが、経験値が多く獲得できる（キルで500XP、支援で200XP）。

経験値の獲得② キルボーナス

キルボーナスとは、特定の条件を満たして敵を倒したときに、キルとは別に獲得できる経験値のこと。種類は複数あるが、そのなかでも比較的達成しやすいものの条件と経験値を下の表にまとめてみた。また、「ダブルキル！」ならグレネードランチャーやセムテックスなどの爆風を起こす攻撃、「ロングショット！」ならスナイパーライフルによる狙撃といったように、カスタムクラスによって達成しやすくなるものも多い。



▲達成したキルボーナスの種類は画面上に表示。「復讐だ！」を決めると敵が紙幣をばらまく。

キルボーナスの主な条件と獲得できる経験値

キルボーナス	獲得条件	経験値
ダブルキル！	素早く2人の敵を倒す	50XP
ロングショット！	遠く離れた敵を倒す	50XP
ヘッドショット！	敵の頭部に銃弾を当てて倒す	50XP
カムバック！	敵を倒してデスストリークから持ち直す	100XP
敵討ち！	味方が倒された直後にその敵を倒す	50XP
復讐だ！	最後に倒された敵を復活後に倒す	50XP
ぶち壊し！	キルストリーク直前の敵を倒す	100XP
先制攻撃！	マッチ開始後、全プレイヤー中、最初に敵を倒す	100XP

経験値の獲得③ キルストリークの使用と破壊

自分でキルストリークを使用したときと、敵が使用したキルストリークを破壊したときも経験値を獲得できる。右の表のように破壊できるキルストリークは一部で、自動機銃以外は航空支援によるものになる。航空支援は、アサルトライフルや軽機関銃でも撃墜できるが、ロックオンが可能なランチャーを使ったほうが撃墜しやすい。



▲航空支援の種類によってはフレア（攻撃を無効化するバリア）で回避されることも。

キルストリークの使用と破壊で獲得できる経験値

キルストリーク	経験値	
	使用時	破壊時
UAV	100XP	50XP
救援物資	100XP	―
カウンターUAV	100XP	50XP
自動機銃	150XP	100XP
プレデターミサイル	150XP	―
精密爆撃	200XP	―
ハリアー攻撃	200XP	300XP
攻撃ヘリ	200XP	200XP
緊急空中投下	250XP	―
ペイブロウ	300XP	400XP
ステルス爆撃機	300XP	―
ヘリガンナー	350XP	300XP
AC-130	350XP	400XP
EMP	500XP	―
戦術爆撃	100XP	―

経験値の獲得④ ゲームモードによる特定の行動

キル数を競い合うゲームモード以外は、特定の行動をすることによって経験値を獲得できる。例えば、ドミネーションなら陣地を確保したり、味方チームの陣地を確保しようとしている敵を倒したりすることが対象となる。そのほか、爆弾の設置や解除、旗の奪取や回収など、いずれもゲームモードの内容に合った行動で獲得できる。



▲チームメイトと協力しながらルールに従って行動すれば、おのずと経験値を獲得できる。



▲ヘッドクォーター：プロでは、司令部を奪取すると復活待機中にも5秒ごとに10XPが入る。

経験値の獲得⑤ チャレンジ

チャレンジとは、敵の倒し方や倒した数などが指定されたミッション形式で、達成することで規定の経験値を獲得できる。なかには、チャレンジ達成時に経験値に加えて要素がアンロックされるものがあり、右で解説しているアタッチメント、カモフラージュ、PERK（プロ）は、特定のチャレンジの達成でしかアンロックされない重要な要素である。

チャレンジは、下で示したカテゴリでおおまかに要素が分けられており、カテゴリ内には異なる内容の指令が複数用意されている。各指令の名称の右側にⅠやⅣといった数字がついているものは、数段階に分けて達成させることで100%になり、段階が上がるほど指定される数が増えて経験値の獲得量も多くなる。また、名誉モードを実行すると、新たに「名誉」のカテゴリが加わり、さらにメインウエポンとサブウエポンのカテゴリ内にベテランとマスターの指令も追加される。

チャレンジでアンロックされる主な要素

- ●アタッチメント
- ●チャレンジ
- ●カモフラージュ
- ●タイトル
- ●PERK（プロ）
- ●エンブレム



◀チャレンジの進行度は、指令ごとに数値とゲージで表示。



◀達成するとマッチ中に告知され、経験値がその場で入る。

武器にアタッチメントを装着

アタッチメントは、主にその武器で規定のキル数を達成するという指令になる。アンロックされたアタッチメントを装着して規定のキル数を達成することで、別のアタッチメントが利用可能になることもある。



◀アタッチメントを装着することで、武器の性能を高められる。

カモフラージュで見た目を変化

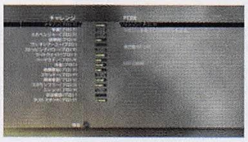
カモフラージュは、メインウエポンのヘッドショットによるキル数でアンロックされる。森林迷彩やブルータイガーなど、全部で6つの迷彩パターンがあり、アタッチメントの決定後に設定することが可能。



◀マップの地形や背景に合ったものを選べば、発見されにくくなる。

PERK（プロ）にグレードアップ

PERK（プロ）をアンロックするには、そのPERKをⅣまで上げるのが条件となる。グレードアップしたいPERKをつけて有効に利用していれば比較的達成しやすい。



◀プロになってからも指令の内容は同じだが、達成するのに必要な数や回数が多くなる。

各カテゴリのチャレンジ内容

[メインウエポン、サブウエポン]

武器による射撃での一定数のキルが主体となる。その武器で敵を倒すほか、ヘッドショットを行う、特定のアタッチメントを装着して敵を倒すといった内容のものになっている。

[装備]

PERKをセットしたときに得られる効果に沿った内容のものになる（個々の詳細はP99を参照）。また、いずれの指令もⅠ～Ⅵまであり、合計で6回達成すると完了になる。

[PERK]

大半はPERKの特性を利用して、一定数のキルを達成することが条件になる。それ以外では、敵の戦術マーカーの破壊数やブラストシールドで爆風に耐える回数といったものになる。

[基本トレーニング]

戦いにおける基本的な行動に関する内容になっている。しゃがみ撃ちや伏せ撃ちといった条件つきのキルや支援回数、ヘリや車両の破壊のほか、一定の高さから落下するなどがある。

[作戦]

特定のゲームモードに関する内容のチャレンジで勝利回数によるものが多い。そのほかは、爆弾の設置回数や爆破ポイントの防衛回数、サーチ＆デストロイで最後まで生き残るなど。

[キルストリーク]

各種キルストリークを要請した回数の内容になり、いずれもⅠ～Ⅲまである。一部のものは、UAVとカウンターUAVを要請した合計回数といったように指令の内容が複合している。

[精密]

ダブルキルやヘッドショットなど、特定のキルボーナスに関連。 マッチ中に死なずに10人倒す、装填数の弾をすべて命中させるなど、難易度がかなり高い条件も含まれている。

[フィニッシュムーブ]

特定の方法で敵を倒して勝利時のキルカメラを決める。多くはキルストリークによるキルとなり、そのほかでは、ラストスタンドやファイナルスタンド、投げナイフなどがある。

[屈辱]

全般的に屈辱的な方法で敵を倒す内容になっている。フラググレネードを投げ返す、スタングレネードを直撃させる、4人以上いる敵チームのメンバーを全員倒すなどがある。

[復讐]

キルボーナスの「復讐だ！」の条件に、特定の倒し方が含まれたチャレンジ。クレイモアやC4などの装備による復讐、コピーキャットを利用した復讐などを規定回数達成する。

[エリート]

マッチ中に5分間生き延びる、死なずにダメージの回復を5回行うなどの生存に関するものや、爆発物の誘爆で敵を倒すものなど、比較的難しいチャレンジの内容になっている。

[圧倒]

空爆で1度に5人倒す、1回のマッチでUAVを3回要請するといったキルストリークを中心にしたもの。10秒以内に敵チームを全滅させるなどもあり、全般的に達成は困難といえる。

CUSTOMIZE クラスのカスタマイズ

狩 僕が大好きなのは、アサルトライフルかサブマシンガンにレッドドットサイトがついたヤツです。重要なのはレッドドットサイト。武器にこれが装着可能ならがんばってチャレンジを達成しましょう。赤い点が表示されるだけなのに驚くほど狙いやすくなりますから！　今まであきらめていた遠くの敵を撃ち殺せたときはもうたまらないですよ。

クラスを複数作成して使い分けよう

各種武器やPERKなどを自由に組み合わせられるカスタムクラスはLv4から可能で、5枠まで作成できる。これらをマップやゲームモードの種類に応じてうまく使い分けていくのが理想だ。

武器

カスタムクラスは、PERKで武器の性能を伸ばすなど、自分のスタイルに合わせて自由に変えることができる。以降で解説する各要素の詳細とP103のカスタマイズの例を参考にし、理想的なカスタムクラスを作成しよう。また、カスタマイズする前に主力となる武器の照準の仕組みを覚えておきたい。射撃の命中精度は、個々の武器で異なるほか、プレイヤーの状態によっても変化する。なお、照準モード（＝エイム）で撃てば、さらに精度の高い射撃が可能だ。

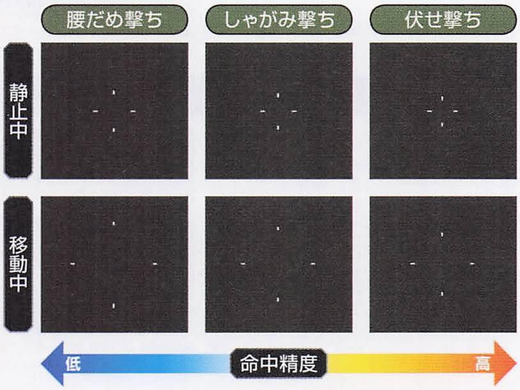


◀エイム中は、射撃精度が向上するかわりに、移動速度が低下する。照準は、個々の武器による専用のサイトになる。

武器のパラメータの見方

装填数：リロードなしで撃てる弾の最大数。
予備弾数：装填されていない予備の弾数。
射撃タイプ：フルオート方式は、ボタンを押し続けると自動的に連射。セミオート方式は、手動による連射が可能。3点バースト方式は、1回の射撃で弾が3発連続で発射される。ボルトアクション方式、ポンプアクション方式、レバーアクション方式に関しては、射撃後に専用の動作を行うため、次の発射までが遅い。なお、ランチャーの場合は、航空支援などにロックオンが可能かどうかを示している。
命中率：ゲージが長いほど、射撃時に狙った位置に弾が飛びやすいことを示す。
ダメージ：弾が命中したときに与えられるダメージの大きさ。アサルトライフルやサブマシンガンなどの一部の武器タイプは、距離が遠いほど命中時のダメージが小さくなる。
連射速度：射撃後に次の弾を発射できる間隔。
距離：射撃時に弾が届く射程の長さ。

状態による照準の違い



メインウエポンデータ

武器タイプ
- ア：アサルトライフル
- サ：サブマシンガン
- 軽：軽機関銃
- ス：スナイパーライフル
- ラ：ライオットシールド

ア M4A1　解除 Lv4



装填数	30	予備弾数	60
射撃タイプ	フルオート方式		
命中率			
ダメージ			
連射速度			

ア FAMAS　解除 Lv4



装填数	30	予備弾数	60
射撃タイプ	3点バースト方式		
命中率			
ダメージ			
連射速度			

ア SCAR-H　解除 Lv8



装填数	20	予備弾数	40
射撃タイプ	フルオート方式		
命中率			
ダメージ			
連射速度			

ア TAR-21　解除 Lv20



装填数	30	予備弾数	60
射撃タイプ	フルオート方式		
命中率			
ダメージ			
連射速度			

ア FAL　解除 Lv28



装填数	20	予備弾数	40
射撃タイプ	セミオート方式		
命中率			
ダメージ			
連射速度			

ア M16A4　解除 Lv40



装填数	30	予備弾数	60
射撃タイプ	3点バースト方式		
命中率			
ダメージ			
連射速度			

ア ACR　解除 Lv48



装填数	30	予備弾数	60
射撃タイプ	フルオート方式		
命中率			
ダメージ			
連射速度			

ア F2000　解除 Lv60



装填数	30	予備弾数	60
射撃タイプ	フルオート方式		
命中率			
ダメージ			
連射速度			

ア AK-47　解除 Lv70



装填数	30	予備弾数	60
射撃タイプ	フルオート方式		
命中率			
ダメージ			
連射速度			

サ MP5K　解除 Lv4



装填数	30	予備弾数	60
射撃タイプ	フルオート方式		
命中率			
ダメージ			
連射速度			

サ UMP45　解除 Lv4



装填数	32	予備弾数	64
射撃タイプ	フルオート方式		
命中率			
ダメージ			
連射速度			

サ Vector　解除 Lv12



装填数	30	予備弾数	60
射撃タイプ	フルオート方式		
命中率			
ダメージ			
連射速度			

サ P90　解除 Lv24



装填数	50	予備弾数	100
射撃タイプ	フルオート方式		
命中率			
ダメージ			
連射速度			

サ Mini-Uzi　解除 Lv44



装填数	32	予備弾数	64
射撃タイプ	フルオート方式		
命中率			
ダメージ			
連射速度			

軽 L86 LSW　解除 Lv4



装填数	100	予備弾数	100
射撃タイプ	フルオート方式		
命中率			
ダメージ			
連射速度			

軽 RPD　解除 Lv4



装填数	100	予備弾数	100
射撃タイプ	フルオート方式		
命中率			
ダメージ			
連射速度			

軽 MG4　解除 Lv16



装填数	100	予備弾数	100
射撃タイプ	フルオート方式		
命中率			
ダメージ			
連射速度			

軽 AUG HBAR　解除 Lv32



装填数	42	予備弾数	84
射撃タイプ	フルオート方式		
命中率			
ダメージ			
連射速度			

軽 M240　解除 Lv52



装填数	100	予備弾数	100
射撃タイプ	フルオート方式		
命中率			
ダメージ			
連射速度			

ス Intervention　解除 Lv4



装填数	5	予備弾数	15
射撃タイプ	ボルトアクション方式		
命中率			
ダメージ			
連射速度			

ス Barrett.50cal　解除 Lv4



装填数	10	予備弾数	20
射撃タイプ	セミオート方式		
命中率			
ダメージ			
連射速度			

ス WA2000　解除 Lv36



装填数	6	予備弾数	18
射撃タイプ	セミオート方式		
命中率			
ダメージ			
連射速度			

ス M21 EBR　解除 Lv56



装填数	10	予備弾数	20
射撃タイプ	セミオート方式		
命中率			
ダメージ			
連射速度			

ラ ライオットシールド　解除 Lv4

特徴
- 正面からの攻撃を防ぐことが可能
- 機動力が低い
- 専用の格闘攻撃を出せる
- 武器を構えている間は背後を守れる



MAIN WEAPON
メインウエポン



メインウエポンには、近～遠距離までそれぞれの間合いに適した武器と、敵の攻撃を防ぐライオットシールドがあり、武器タイプごとに距離と機動性が決まっているのが特徴。特に機動性は、ダッシュや射撃中などの移動速度にかかわるメインウエポンだけのパラメータで、サブウエポンに切りかえたときにも影響する。そのことを踏まえたうえで、まずはどの武器タイプのメインウエポンを使用するか決めよう。

▲機動性が高いと敵の銃弾から逃げ切れたり、銃弾で倒される前に格闘攻撃を決められたりする。

武器タイプごとの特徴

アサルトライフル

距離	
機動性	

中距離戦を得意とするが、近距離から遠距離までそつなく戦える万能型。装着できるアタッチメントの種類が豊富で、射撃タイプも3種類そろっている。クセがあまりないため、初心者はまずこのなかから扱いやすいものを選ぶのがオススメだ。

サブマシンガン

距離	
機動性	

すべての武器がフルオート方式であり、全般的に連射速度に優れている。機動性はかなり高いが、射程が短いという特徴から複雑に入り組んだマップで積極的に移動しながら建物に潜む敵を倒す、といった近距離戦重視の立ち回りに向いている。

軽機関銃

距離	
機動性	

装填数が多いフルオート方式の武器が充実している。機動性が低く、リロードの速度も遅いが、距離に関係なくダメージが一定という特徴がある。敵地に乗り込むよりも身を隠して待ち構え、侵攻してきた敵を迎撃する戦い方が適している。

スナイパーライフル

距離	
機動性	

遠くの敵を狙撃するための武器で、遠距離で身を潜めながら味方をフォローするスタイルが主流になる。手動による連射は可能だが反動が大きいため、1発ずつ正確に狙う必要がある。すべての武器に専用のスコープが付属されており、エイム中は呼吸に合わせて銃身が揺れる。息止めをすることで静止できるが、一定時間が経過すると大きく揺れ出す。

ライオットシールド

敵を正面にとらえることで、銃弾や爆風を防ぐことが可能な盾。しゃがんで静止していれば足もとまでカバー可能（伏せは実行できない）。機動性は最も低いが、身を守りつつチームの先陣をきって敵地に乗り込む際などに適している。また、攻撃手段は、盾でバッシングする専用の格闘攻撃のみで、ダメージは本来の格闘攻撃（ナイフ）よりも劣る。そのため、体力がMAX状態の敵には、2回命中させないと倒すことができない。



◀敵と遭遇したら正面にとらえて様子をうかがおう。



▶下手に動くと、わずかに出た隙間を狙われることも。

SUB WEAPON
サブウエポン

サブウエポンは、メインウエポンの欠点を補うほか、航空支援の撃墜を目的にして選ぶのが基本。また、メインウエポンは武器タイプで距離のパラメータが決まっているが、こちらは武器ごとに異なる。ランチャーを除く武器タイプは、武器の特徴を含め、デュアルやタクティカルナイフといったアンロックされるアタッチメントの種類も加味すると、ほとんどのものが近距離戦用。組み合わせるなら、なるべくサブマシンガン以外の武器タイプを選択しよう。



◀ランチャーは、敵の航空支援への対策として使えば、チーム戦で非常に役立つ。そのほかでは、敵が密集している地点にめがけて撃ち込む使い方も有効。うまくいけば、着弾時の爆風によって複数の敵を巻き込める。

武器タイプごとの特徴

マシンピストル

連射速度に優れており、武器を持ちかえる速度も速い。その性能から主に近距離での使用がメインとなるが、G18以外は射撃時の反動や弾のブレが小さいので、中距離もフォロー可能。

ハンドガン

武器を持ちかえる速度やリロードの速度は、全武器タイプ中最速。唯一、タクティカルナイフを使用できる。近距離での1発のダメージは大きいが、すべてセミオート方式となる。

ショットガン

武器を持ちかえる速度はやや遅いが、7発の弾を同時に発射するため、複数の敵をまとめて倒せる。弾は距離が離れるほど散らばるため、敵との間合いが遠いとダメージが低くなる。

ランチャー

武器を持ちかえる速度や弾を発射するまでの速度はかなり遅いが、ダメージは最大級で着弾時に爆風を巻き起こす。なお、StingerとJavelinは、ロックオンしないと発射できない。

サブウエポンデータ

武器タイプ
- マ：マシンピストル
- シ：ショットガン
- ハ：ハンドガン
- ラ：ランチャー

マ PP2000　解除 Lv4



装填数	20	予備弾数	40
射撃タイプ	フルオート方式		
命中率			
ダメージ			
距離			
連射速度			

マ G18　解除 Lv22



装填数	33	予備弾数	66
射撃タイプ	フルオート方式		
命中率			
ダメージ			
距離			
連射速度			

マ M93 Raffica　解除 Lv38



装填数	20	予備弾数	40
射撃タイプ	3点バースト方式		
命中率			
ダメージ			
距離			
連射速度			

マ TMP　解除 Lv58



装填数	15	予備弾数	30
射撃タイプ	フルオート方式		
命中率			
ダメージ			
距離			
連射速度			

シ SPAS-12　解除 Lv4



装填数	8	予備弾数	24
射撃タイプ	ポンプアクション方式		
命中率			
ダメージ			
距離			
連射速度			

シ AA-12　解除 Lv18



装填数	8	予備弾数	8
射撃タイプ	セミオート方式		
命中率			
ダメージ			
距離			
連射速度			

シ Striker　解除 Lv34



装填数	12	予備弾数	24
射撃タイプ	セミオート方式		
命中率			
ダメージ			
距離			
連射速度			

シ Ranger　解除 Lv42



装填数	2	予備弾数	18
射撃タイプ	セミオート方式		
命中率			
ダメージ			
距離			
連射速度			

シ M1014　解除 Lv54



装填数	4	予備弾数	16
射撃タイプ	セミオート方式		
命中率			
ダメージ			
距離			
連射速度			

シ Model 1887　解除 Lv67



装填数	7	予備弾数	21
射撃タイプ	レバーアクション方式		
命中率			
ダメージ			
距離			
連射速度			

ハ USP .45　解除 Lv4



装填数	12	予備弾数	24
射撃タイプ	セミオート方式		
命中率			
ダメージ			
距離			
連射速度			

ハ .44 Magnum　解除 Lv26



装填数	6	予備弾数	12
射撃タイプ	セミオート方式		
命中率			
ダメージ			
距離			
連射速度			

ハ M9　解除 Lv46



装填数	15	予備弾数	30
射撃タイプ	セミオート方式		
命中率			
ダメージ			
距離			
連射速度			

ハ Desert Eagle　解除 Lv62



装填数	7	予備弾数	14
射撃タイプ	セミオート方式		
命中率			
ダメージ			
距離			
連射速度			

ラ AT4-HS　解除 Lv4



装填数	1	予備弾数	0
射撃タイプ	車両にロックオン可		
命中率			
ダメージ			
距離			
連射速度			

ラ Thumper　解除 Lv14



装填数	1	予備弾数	1
射撃タイプ	ロックオン不可		
命中率			
ダメージ			
距離			
連射速度			

ラ Stinger　解除 Lv30



装填数	1	予備弾数	1
射撃タイプ	車両にロックオン可		
命中率			
ダメージ			
距離			
連射速度			

ラ Javelin　解除 Lv50



装填数	1	予備弾数	0
射撃タイプ	車両にロックオン可		
命中率			
ダメージ			
距離			
連射速度			

ラ RPG-7　解除 Lv65



装填数	1	予備弾数	1
射撃タイプ	ロックオン不可		
命中率			
ダメージ			
距離			
連射速度			

Attachments
アタッチメント

アタッチメントとは、武器に装着するパーツで、基本的に1つだけしか装着できない。これらを装着させることで武器に特別な機能が備わり、弾の性能を向上させたり、敵の居場所を探しやすくなったりする。また、アタッチメントは、ライオットシールドとランチャーを除く武器タイプに対応しており、武器タイプによってどのアタッチメントをアンロック、装着できるかが決まっている。

グレネードランチャー
武器タイプ ア

着弾時に爆発するランチャー砲

弾を発射すると一定距離を飛び、着弾時に爆発する（近距離は不発）。弾道は距離が離れると緩やかになる。装填数、予備弾数ともに1発で、射撃のたびにリロードを行う。



ラピッドファイア
武器タイプ サ

フルオートの連射性能を向上

武器の連射速度が上昇。弾の消費は若干早くなるが、短時間で弾を当てられるため、敵を倒しやすくなる。なお、同じサブマシンガンでも各武器で連射速度の上昇率は異なる。



グリップ
武器タイプ 軽 シ

反動を軽減するグリップを装着

武器の命中率が上昇する。銃身を固定するグリップを装着することで射撃時の反動が抑えられ、弾のブレが小さくなる。軽機関銃で遠くを正確に狙い撃つ際には欠かせない。



レッドドットサイト
武器タイプ ア サ 軽 マ シ

遠距離のターゲットを精密射撃

エイムにした際、武器専用のサイトのかわりに中央に赤い点が示されたサイトが出る。中〜遠距離において、物陰から出ている敵のわずかな部分を正確に狙い撃つ際に役立つ。



サイレンサー
武器タイプ ア サ 軽 ス マ シ ハ

射撃音を抑えて隠密に行動

射撃時に敵のミニマップに自分の位置が表示されなくなる。敵を倒した際にほかの敵に狙われにくく、体力の自動回復を行いやすいが、距離が短くなり、ダメージも低下する。



ACOGスコープ
武器タイプ ア サ 軽 ス

ズームアップできるスコープ

筒状のスコープが装着される。距離が長くなり、エイム時にズームアップされるようになる。より遠くの敵を倒すことができるが、スナイパーライフルだと逆に短くなる。



FMJ
武器タイプ ア サ 軽 ス マ シ ハ

障害物への弾の貫通力アップ

弾の貫通力がアップし、貫通時のダメージが上昇する（貫通時以外は変化なし）。障害物を盾にして隠れている敵に対して有効で、壁越しに命中した射撃で敵を倒しやすくなる。



ショットガン
武器タイプ ア

ポンプアクション式の散弾

装填数4発、予備弾数8発のショットガンが使える。サブウエポンのショットガンと比べると、発射時の弾数が6発になるためダメージは劣るが、距離はこちらのほうが長い。



ホログラフィックサイト
武器タイプ ア サ 軽 マ シ

近〜中距離の命中精度アップ

エイム時にサイトの中央に弾道の目安となる赤い点が表示される。レッドドットサイトとの違いは、点が大きく、半透明であること。主に近〜中距離での射撃で役立つ。



心音センサー
武器タイプ ア 軽 ス

前方にいる敵の心音をキャッチ

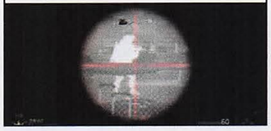
約3秒の周期で、前方の一定範囲内にいる人の位置をモニターに映し出す（敵は赤色、味方は緑色で表示）。なお、ダッシュ中やエイム時などの一部の行動中は確認できない。



サーマルスコープ
武器タイプ ア サ 軽 ス

サーマルビジョンで正確に索敵

人の姿は白、障害物や背景は黒や灰色で表示されるスコープで、スモークグレネードに対して有効。エイム時は一定距離をズームアップし、息止めによる揺れの静止も行える。



デュアル
武器タイプ サ マ シ ハ

2丁持ちにして近距離戦を強化

武器を両手に持ち、2丁同時に射撃する。命中率が下がり、エイムもできなくなるが、殺傷力は高くなる。なお、ショットガンは、RangerとModel 1887のみ対応している。



拡張マガジン
武器タイプ ア サ 軽 ス マ シ ハ

長期戦に備えて予備弾数を増加

武器の予備弾数が増えるため、弾切れを起こさずに長く戦えるようになる。増加量はどの武器も1.5倍だが、AUG HBAR以外の軽機関銃に関しては特殊で2倍に増える。



タクティカルナイフ
武器タイプ ハ

高速のナイフで敵を次々と刺殺

格闘攻撃を繰り出す速度や戻りの速度が上昇。全般的に隙が小さくなるので、近距離で不意に敵と遭遇したときに勝ちやすく、格闘攻撃後の対処が素早く行えるようになる。



Equipment
装備

最大所持数はいずれも1個だけで、投擲するものや設置するものなどさまざま。どれもクセが強いが、有効に扱えば十分に戦力になる。また、敵に使われたときの対策という意味でも性能や特徴は押さえておきたい。なお、攻撃するタイプのものは、一部のゲームモードを除き、味方にはダメージがないことも覚えておこう。

フラググレネード
解除 LV4

物陰への奇襲に適した時限式の手榴弾

点火してから約4秒後に爆発する手榴弾。放物線を描いて飛び、何かに接触すると跳ねたり転がったりする性質がある。また、敵の近くに落とすと拾って投げ返されることもある。点火したまま構えて爆発タイミングを任意にずらすといった工夫が必要だが、自爆には注意したい。



セムテックス
解除 LV4

あらゆるものに付着するプラスチック爆弾

天井や壁に貼り付く性質があり、投げてから約2.5秒後に爆発する。飛距離はフラググレネードとほぼ同じだが、こちらは構えたままの状態を維持でき、武器を切りかえれば中断もできる。なお、ライオットシールドを装備した敵に有効で、シールドに貼り付ければ基本的に一撃で倒せる。



投げナイフ
解除 LV7

何度でも使える一撃必殺の投擲ナイフ

正面に向かって即死効果を持つナイフを投げる。投げたナイフは緩やかな放物線を描き、かなりの距離を飛んでいくので、遠くの敵を狙うことも可能だ。また、刺さった場所から回収することで何度でも使用でき、装備を投げナイフにしている場合は、敵の投げナイフも拾える。



戦術マーカー
解除 LV11

マーキングして復活地点を指定できる

マップのどこかに設置しておくことで、敵に倒されたときの復活地点をその場所に指定できる（回収することも可能）。マーキングの色はミニマップと同じで、味方は緑、敵は赤となる。敵陣への奇襲に便利だが、見つかると破壊されたり、復活地点で待ち伏せされたりする危険性がある。



ブラストシールド
解除 LV19

爆発物によるダメージを軽減する盾

爆発物に対する耐性が向上する。フラググレネードやクレイモアなどの爆発でダメージを受けるものの即死せずにすむようになるほか、スタングレネードによる影響も無効化できる。ただし、使用中は視界が若干狭く（画面の左右が暗く）なり、ミニマップが表示されなくなる。



クレイモア
解除 LV31

敵の進入を阻止する設置型の地雷

設置したあとに正面から出ている2本のセンサーが敵の接近を感知すると、自動的に爆発する。爆発によるダメージの判定があるのは正面のみで、銃撃や爆風などでも爆発する。また、設置したプレイヤーが倒されると消える。PERKのスカベンジャーをつけると最大2個まで設置可能。



C4
解除 LV43

爆破タイミングを遠隔操作できる爆弾

爆弾を投げて設置したあと、リモコンのスイッチを押すと起爆できる（リロードボタンを素早く2回押すことでも起爆可能）。飛距離は短く、障害物にのみ貼り付く性質がある。なお、最大設置数は2個（リモコン操作時は同時に爆発）で、設置したプレイヤーが倒されると消える。



Special Grenade
特殊グレネード

3種類の特殊グレネードは、いずれも投げて使用するもので、LV4になるとすべてアンロックされる。飛距離はほとんど同じで、数秒後に自動的に爆発するタイプ。なお、一部のゲームモードを除けば、スモークグレネード以外は味方には影響がないので気にせずに使えるが、プレイヤー自身は食らうので投げる位置には注意すること。

フラッシュグレネード
所持数 2個

破裂音と閃光で視覚と聴覚を麻痺させる

投げてから約2秒が経過すると爆発。爆発と同時に周囲に閃光を放ち、近くにいる敵の視覚と聴覚を奪う（画面が白くなり、高音が鳴り響く）。爆発地点に近いほど効果が大きく、復帰まで最長で約6秒かかる。また、クレイモアやC4の起爆機能を一時的に停止させる効果もある。



スタングレネード
所持数 2個

強烈な音響で聴覚を奪い、動作を鈍くさせる

投げてから約1.5秒後に爆発。周囲に強烈な音を発して視覚と聴覚を奪い、さらに動きを鈍くさせる効果がある。視覚を奪う時間はわずかだが、ほかの2つの効果は最長で約6秒間持続する。なお、フラッシュグレネードと同じく、クレイモアやC4の機能を停止させることが可能。



スモークグレネード
所持数 1個

周辺に煙幕を発生させて視界を遮断する

爆発までの時間はスタングレネードと同じで約1.5秒。爆発した地点を中心に徐々に煙が立ちこもり、周囲を煙で充満させてその場の視界を遮断する。持続時間は約10秒と長めだが、サーマルスコープには効果がない。なお、煙は味方にも効果があるので、使う場所には注意しよう。



ア…アサルトライフル　サ…サブマシンガン　軽…軽機関銃　ス…スナイパーライフル　マ…マシンピストル　シ…ショットガン　ハ…ハンドガン

PERK
PERK

PERKの効果はさまざまで、武器の特定の能力を高めたり、新たな能力が備わったりする。PERK1、2、3のカテゴリに分かれているのが特徴で、各カテゴリで1つずつセットできる。セット中のPERKは、チャレンジを達成してレベルをⅣまで上げるとプロにグレードアップする。プロになると元々の効果に加え、さらに新しい効果が備わるので、早めにプロにしておきたい。



◀PERKはゲームモードや武器の種類で決めるのが基本だがチャレンジの達成条件が同じもの同士を組み合わせるのもオススメ。

PERK1

マラソン	解除 LV4
	ダッシュの時間制限がなくなり、走り続けられる。プロになると、障害物の乗り越えやハシゴをのぼる速度が上昇する。
プロ条件	マラソンを使って26マイル走破

早業	解除 LV4
	武器のリロードの時間が大幅に短縮される。プロになると、その効果に加えてエイムを行うまでの速度が速くなる。
プロ条件	早業を使って120キル達成

スカベンジャー	解除 LV13
	敵が落とした青いバッグから弾薬、装備、特殊グレネードを補充できる。プロになると、予備弾数が大幅に増加する。
プロ条件	スカベンジャーを使って100回補給

装飾銃	解除 LV21
	メインウエポンにアタッチメントを2つ装着できる。プロになると、サブウエポンにも2つ装着できるようになる。
プロ条件	装飾銃を使って200キルを達成

ワンマンアーミー	解除 LV45
	サブウエポンを使用できなくなるが、生存したままクラスの変更が行える。プロになると、変更する時間が短縮される。
プロ条件	ワンマンアーミーを使って120キルを達成

PERK2

ストッピングパワー	解除 LV4
	銃撃によるダメージが上昇する。プロになると、敵の航空支援（ハリアーやヘリなど）への銃撃のダメージが上がる。
プロ条件	ストッピングパワーを使って250キル達成

ライトウエイト	解除 LV4
	機動性が上昇する（機動性が高い武器ほど効果が高い）。プロになると、ダッシュからエイムへの移行が速くなる。
プロ条件	ライトウエイトを使って30マイル走破

ハードライン	解除 LV9
	キルストリークの取得条件となるキル数が1減る。プロになると、デスストリーク発動までのデス数が1減少する。
プロ条件	ハードラインを使ってキルストリークの取得を40回達成

冷血	解除 LV25
	航空支援やサーマルスコープで居場所を特定されなくなる。プロになると、照準を合わせられても赤い名前が非表示。
プロ条件	冷血を使って敵のキルストリークを40回阻止

危険察知	解除 LV33
	フラググレネードやクレイモアなど、爆発物のダメージが上昇する。プロになると、航空支援のダメージが上昇する。
プロ条件	危険察知を使って爆発物で100キル達成

PERK3

コマンドー	解除 LV4
	格闘攻撃の射程がかなり長くなる（射程はP101のQ&Aを参照）。プロになると、落下時のダメージが無効になる。
プロ条件	コマンドーを使って格闘攻撃で20キル達成

照準安定	解除 LV4
	照準が狭くなり、命中精度が上がる。プロになると、スナイパーライフルやサーマルスコープでの息止め時間が延長。
プロ条件	照準安定を使って腰だめ撃ちで80キル達成

スクランブラー	解除 LV17
	周辺にいる敵のミニマップを非表示にする。プロになると、クレイモアが反応しても爆発するまでの時間が長くなる。
プロ条件	スクランブラーを使って格闘攻撃で50キル達成

ニンジャ	解除 LV29
	敵の心音センサーに表示されなくなる。プロになると、足音の大きさが軽減され、敵に接近したのがばれにくくなる。
プロ条件	ニンジャを使って格闘攻撃で50キル達成

状況報告	解除 LV37
	爆発物や戦術マーカーの位置がわかる（形そのものが壁を透けて赤く表示）。プロになると、敵の足音が大きくなる。
プロ条件	状況報告を使って敵の爆発物を120個破壊

ラストスタンド	解除 LV41
	致死ダメージを受けても生き残ることがあり、一定時間だけハンドガンで反撃できる。プロになると装備も使える。
プロ条件	ラストスタンド中のキルを20回達成

Kill Streak
キルストリーク

死亡せずに敵を連続して一定数倒す（救援物資と緊急空中投下による物資は除く）と、キル数に応じたキルストリークを取得できる。キルストリークは15種類あり、どれをアンロックするかを任意に3つ選択可能。ただし、同じキル数のものは同時に設定することはできない。



◀物資の投下地点を指定するタイプのものは、天井がなく、敵に奪われない場所を指定するように心がけること。また、投下された物資に当たると即死するので注意。

名称	キル数	説明
UAV	3回	上空に小型偵察機を要請し、敵の居場所を一定の周期でミニマップに映し出す（表示は射撃時と同じ）。効果は約30秒間持続する。
救援物資	4回	投下地点を指定することで、その場所に物資が支給される。中身は弾薬か、一部を除いたキルストリークがランダムで入っている。
カウンターUAV	4回	約30秒間、上空に小型偵察機が徘徊し、敵のミニマップを妨害する。また、効果時間中は敵のUAVの効果も打ち消すことができる。
自動機銃	5回	投下された物資から前方の敵を感知すると乱射する機銃を入手できる。設置後は約1分30秒機能し、途中で設置場所の変更も可能。
プレデターミサイル	5回	空対地ミサイルの投下を要請し、投下地点に広範囲の爆風を巻き起こす。空対地ミサイルの軌道や速度は自分でコントロールできる。
精密爆撃	6回	3機の空爆機が連続して上空を通過しつつ、直線状に爆撃を行う。爆撃するポイントと空爆機が飛行する方向は任意に指定できる。
ハリアー攻撃	7回	2機のハリアーが指定ポイントに爆撃を行い、その後に1機のハリアーが約40秒滞空しながら地上への銃撃やヘリにミサイル攻撃を行う。
攻撃ヘリ	7回	上空にヘリを要請する。ヘリはマップ上空を約1分40秒徘徊し続け、地上への銃撃を行う。動き回るぶん、ハリアーより銃撃の範囲が広い。
緊急空中投下	8回	弾薬、もしくは一部のキルストリークが入手できる物資を4つ投下する。物資は、投下地点の指定で投げた方向に4つ並んで落ちてくる。
ペイブロウ	9回	機銃を2つ搭載したヘリを要請する。上空を徘徊する時間は約1分20秒で、攻撃ヘリよりも発射数が多く、1回だけフレアを使用する。
ステルス爆撃機	9回	ポイントを指定後、3機の爆撃機が上空を通過し、直線状の広範囲に爆撃を行う。爆撃機の位置が敵のレーダーに表示されないのが強み。
ヘリガンナー	11回	約1分間上空を徘徊するヘリを要請する。ヘリの機銃は遠隔操作可能で、照準と射撃をコントロールできる。フレアによる回避は1回まで。
AC-130	11回	遠隔操作可能な戦闘機を要請する。20mm、40mm、105mmの3つの射撃を使い分けることができ、2回までフレアによる回避を使用。
EMP	15回	使用後は敵の航空支援をすべて撃墜。その後の約1分間、敵のミニマップや照準などが非表示になり、キルストリークが使用不可になる。
戦術爆撃	25回	使用してから約10秒後にとどめの一撃となる爆撃を投下する。全プレイヤーが死亡し、使用者or味方チームが無条件で勝利となる。

Death Streak
デスストリーク

デスストリークは、敵に連続で倒されてデス数を重ねることで自動的に発動し、効果を得られる。設定できるのは4種類のうち1つだけで、いずれも規定のレベルに達することでアンロックされる。また、一度発動すると、敵を倒さない限り、復活するたびに発動する仕組みで、この状態で敵を倒すと連続デス数のカウントがリセットされる。

名称	解除	キル数	説明
コピーキャット	LV1	4回	敵に倒されると、画面上にアイコンが表示される。アイコン表示中に武器の切り替えを行うことで、復活後に自分を倒した敵と同じクラス（武器やPERKなど）を使える。
鎮痛剤	LV6	3回	復活後の10秒間（画面上にカウントが表示）、体力が上昇する。本来なら即死するセムテックスの爆発やスナイパーライフルのヘッドショットなどに耐えられる。
巻き添え	LV27	4回	敵に倒されると、その場に点火したフラググレネードを落とす（爆発まで約4秒かかる）。付近にいる敵には警告マーカーが表示されるため、投げ返すことが可能。
ファイナルスタンド	LV39	4回	致死をわずかに上回るダメージを食らっても仰向け状態で生き残り、キルストリーク以外で反撃できる。仰向け中はゆっくりと移動でき、約20秒たつと復帰できる。

マルチプレイのテクニック

狩　こんな僕でも、初のマルチプレイで3キルできたんです！　というのはともかく、マルチプレイで意外に重要だったのは音でした。中でも銃声です。銃声がするということはそこで戦闘が行われているということですから、できるだけ慎重に近づきましょう。もうおわかりですね？　はい、そうです。生き残ったほうを撃てばいいだけの話です！

基礎知識とテクニックを伝授

マルチプレイ初心者のために、基本となる射撃方法と索敵方法、そして応用テクニックとなる立ち回り方とマップの覚え方を解説する。これらを1つずつ覚えてまずは中級者を目指そう！

「ライバルに撃ち負けない射撃方法」

敵との撃ち合いを制するには、まず銃の性能を覚えることが大事。銃によって弾のダメージや弾を撃ったときの照準のブレ、間合いによる狙いやすさなどが異なり、右の図のように各武器で得意な間合いがある程度決まっている。これはお互いが同時に攻撃したときの撃ち勝ちやすさの目安で、基本的に近い間合いでは一撃で敵を倒せるショットガン（orナイフ）が強く、逆に離れた間合いでは弾のダメージが高く、標準で倍率スコープも装備しているスナイパーライフルが強い。ちなみに図に入っていないハンドガンは、銃によって得意な間合いに差があり、.44 MagnumとDesert Eagleはアサルトライフル、USP.45とM9はサブマシンガンと同等となる。

そこで弾を撃つときは、できるだけ使用している武器の得意な間合いで撃ち合うようにしたい。それ以外の距離だと撃ち負ける可能性があるため、移動しながら撃ったり、いったん隠れて敵の側面や背後に回り込んでから撃ったりするなど、立ち回りでカバーする必要がある。ただし、先に敵を発見したときや、地形的にこちらが有利な状況では、得意な間合いでなくても撃ち勝てることが多い。つまり、立ち回りで五分以上の状況にできれば、撃ち勝てる確率が格段に高くなるわけだ。

ここでは射撃の基本となる「素早く正確に射撃を当てる方法」を解説していく。これらの射撃方法はすべての状況で通用するので、よく読んでしっかりと身につけておこう。

各武器の得意な間合い



近距離と中距離の境目



▲サブマシンガン＆マシンピストルの弾のダメージが減少する距離。撃ち合いが多い間合い。

中距離と遠距離の境目



▲アサルトライフルの弾のダメージが減少する距離。射撃の正確さが問われる間合い。

1 腰だめで敵に照準を合わせてからエイムで微調整



▲敵を発見したら、まず照準の移動が速い腰だめの状態で素早く照準マーカーを敵の近くに合わせる。最初からエイムを使ってしまうと、敵に狙いを定めるのが遅くなってしまうのだ。



▲ある程度照準を合わせたら、射撃しながらエイムにするのがポイント。腰だめの状態でもそこそこ弾が当たるうえ、敵よりも先に1発でも当ててしまえば撃ち勝てる確率が高くなる。



▲エイムに移行したら、あとは敵の動きに合わせて照準を調整する。距離が離れているときは、敵の移動先を狙ったほうが当てやすい。倒した際のポイントが表示されるまで撃ち続けよう。

2 小刻みに連射して命中率を上げる



▲遠いときは反動による照準のブレを防ぐため、連射を2〜3発で止めながら射撃するといい。

3 腰のあたりを狙って確実に弾を命中させる



▲連射し続けたり、弾を食らったりすると銃身が上に傾きやすいため、敵の腰あたりを狙うのが基本。

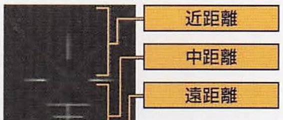


▲銃身が上がっても上下の照準を動かす必要はなく、左右の調整に集中していれば敵を仕留められる。

3 グレネードランチャーの着弾位置を覚える



▲弾は放物線を描くように飛ぶので、銃口を少し上げて撃つ。敵の近くで着弾するように調整しよう。



◀照準の目安は左のとおり。間合いが近すぎると安全装置が働いて弾が爆発しないため、弾を直接当てる必要がある。

FPSの達人にズバッと聞く! Q&A

初めてプレイしたときは、ワケもわからず倒されてしまうことが多く、敵を1人も倒せずに終了することもしばしば。そんな悩める初心者のために、最初にぶち当たる素朴な疑問をFPSの達人に聞いて答えてもらおう。

Q01 射撃がまったく当たりません。どうやったら当たりますか？

A エイムを使おう。狙ったところに撃てるようになるよ。オプションで自分に合った感度を選ぶのも大事だ。



Q02 同時に撃ち合っているはずなのに負けるのはなぜ？

A 銃によって連射力と敵を倒せる弾数が違うんだよ。撃ち勝ちたいなら連射力とダメージが高いフルオートの銃がオススメ。TAR-21あたりなんかいいかもね？　PERK2にストッピングパワーを選ぶのも忘れないように。それでも撃ち負けるなら先に撃たれているか、敵に弾が当たってないと思うよ。



移動しながら撃つのは難しいから射撃に慣れるまでは立ち止まって確実に敵を狙え。意表をついてジャンプや伏せをしながら撃ったりするのもありだがな。



Q03 フラググレネードが狙った場所に投げられないんだけど？

A 投擲武器も基本的に射撃と同じさ。窓から建物に投げ入れたいなら照準を窓に合わせるだけだよ。遠くなるほど照準を上にずらさないといけないけど、失敗するぐらいなら最初は近づいてから投げたほうがいいね。確実に間合いを覚えたいならプライベートマッチを利用して練習するのが一番かな。



投擲武器ってのは慣れだから最初は敵が隠れていそうな場所に適当に投げればいいんだよ。倒される前に全部投げ尽くしておけよ？　残すともったいないぜ。



誰よりも先に敵を発見する方法

敵に発見される前に居場所を突き止めれば、こちらが有利な状況を作りやすくなり、先制攻撃ができれば撃ち勝てる確率も一気に上がる。敵を見つけるときの基本は、周囲を見渡して敵の姿を確認すること。遠く離れた場所や確認しにくい暗闇などでもマップの風景を覚えていれば、その場所に違和感があるのがわかる。ただし、マップの数は16種類もあるので、まずはミニマップや銃の機能などを活用した索敵方法から覚えよう。なお、索敵方法には対策できるものがあり、効果を完全に無効化するものや半減させるものがある。

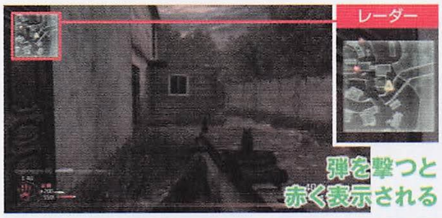
マップを覚えると敵を発見しやすくなる!



◀マップで敵が待機しそうな場所をすべて覚えておき、どの位置から待機場所を狙えるかを把握しておけば、立ち回りを強化できる。

マップの覚え方はP.104

1 発砲時のレーダーを見逃さない



▲レーダーに映る赤いマーカーは、その場所で銃撃戦が行われた合図。近くなら慎重に向かおう。対策はサイレンサーのみで、冷血だとマーカーは表示される。

対策
アタッチメント：サイレンサー

2 弾の弾道で居場所を判断



▲銃の弾はほとんどが直線的に飛ぶため、一瞬でも弾道が見えたらミニマップのマーカーと合わせて敵の居場所を明確に察知できる。

3 弾を食らった方向を警戒する



▲弾を食らうと画面に撃たれた方向が表示される。その方向からの弾を遮断するように物陰に隠れ、敵のいる方向を確認しよう。

4 照準を合わせると名前が表示



▲草むらの奥などほとんど見えない場所に敵が隠れていても、照準を合わせたときに表示される名前で確認できる。怪しい場所は、一度照準を合わせよう。

対策
PERK2：冷血（プロ）

5 倒されたらキルカメラを見る



▲キルカメラは、自分を倒した敵の動きを確認できる。敵がいた場所がわかるほか、上級者の立ち回りを参考にできる。

6 足音を聞いて敵が近くにいるのを探知する




◀建物内や曲がり角などの入り組んでいる場所では、音を聞くのが有効。足音が聞こえたら敵が近くにいると予測して待ち構えよう。

対策
PERK3：ブロニンジャ

7 アタッチメントやキルストリークを活用する



◀前方約180度にいる敵と味方の位置を一定間隔で映す。向きを変えて周囲を確認しよう。

対策
PERK3：ニンジャ



▶サーマルスコープを装着すると人が白く映る。草むらや煙に隠れている敵も探せる。

対策
PERK2：冷血（プロ）



▲キルストリークのUAVを使うと、すべての敵がレーダーに表示される。敵の位置が把握できれば、死角から攻撃されることなく敵に接近できる。取得条件は簡単だが効果は絶大。チームで遊ぶゲームモードでは、味方全員のレーダーに映るので非常に役立つ。

対策
PERK2：冷血／キリストリーク：カウンターUAV

Q04 ナイフで攻撃しても空振りばかり。なんかコツはないの?

A 画面内に敵が見えてれば当たるはずなので、間合いを間違えているね。下の写真の間合いを覚えておこう。



ナイフはかすっただけでも一撃で倒せるからな。敵とばったり出会ったときなんかにとっさに出せると強いぜ。空振りすると隙はデカイから確実に当てろよ。

Q05 ライオットシールドを装備している敵ってどう倒すの?

A 正面で向き合った状態だと射撃が防がれるからやっかいだよね。でも敵が立っているなら足もとを狙えば当たるはず。しゃがんでいるなら爆発物で、一番のオススメはセムテックス。シールドに貼り付けてしまえば確実に倒せるよ。移動が遅いから近づかれる前にその場から逃げるのもありかもね。

シールドなんか華麗にジャンプから頭にナイフを決めるチャンスじゃん。成功すれば一発だ。敵の横をすり抜けながら振り向きざまに刺すのも快感だな。

Q06 敵がどこにもいません。見つけるコツってありますか?

A 自分が隠れる場所ってあるでしょ? そこを探し回れば見つかるよ。敵を見つけたいなら動き回るべし。

Q07 近くに敵がいないのに何度もそこで倒されるんだけど?

A 敵は近くにいるとは限らないよ。倒されたときのキルカメラを見て敵がいた場所を覚えておかないと。

周囲の状況を把握しながら立ち回る

これから紹介する立ち回り方は、敵と遭遇したときに五分以上の状況にするためのもの。特定の場所で待ち構えられていたり、曲がり角で敵と遭遇したりしても、その場所に敵がいると思って常に射撃をする心構えを持って行動すれば一方的に撃たれることは少ない。立ち回る際のポイントは、敵が潜んでいそうなあらゆる場所を確認しながら行動すること。一度確認すればしばらくはその方向から撃たれることがなく、別の方向に集中できる。また、特定の範囲をすべて確認しておくことも大事だ。例えば、建物内に敵がいなければ、敵が侵入してくるときは必ず建物の出入り口を通ることになる。出入り口を定期的に確認しておけば、建物内を比較的自由に立ち回れるというわけだ。なお、一方を確認している間に別の方向から狙われることもあるので、確認は素早く行うこと。また、普段から障害物の近くで行動し、四方から狙われないようにしよう。これらを踏まえたうえで、以下のポイントを実践してほしい。

移動の心得

- 心得その1 道の真ん中を通るな！
- 心得その2 四方から狙われる場所では立ち止まるな！
- 心得その3 曲がり角や建物の出入り口は突っ込むな！
- 心得その4 あらゆる場所に敵が潜んでいると思え！
- 心得その5 いつでも射撃できる心構えを持って移動しろ！

1 照準を向けながら移動する







▲移動する際に最も重要なのは、移動中の照準の向き。初心者は移動先を確認しながら移動しがちだが、それだと敵と遭遇してから照準を合わせる状況になるため、どうしても撃ち遅れてしまう。そこで、敵が待機していそうな場所や出現しそうな場所に照準を向けながら移動すれば、敵と遭遇したときにそのまま銃を撃ちながらエイムに移行できる。この移動方法を覚えると、待ち構えている敵でもほぼ五分の状況で撃ち合える。なお、位置の読みが外れて撃たれたときは6が有効だ。

2 定期的に背後を確認しておく



▲背後を確認しておけば安全なエリアが広がり、確認すべきポイントが多い場所（建物内など）でも背後から近づかれことなく前方に集中できる。





3 待機場所を確認しながら通り抜ける





▲左の建物のベランダは、敵がいても外からは確認できない。段差をのぼって確認してから進もう。

4 敵が待ち構えていそうな場所に投擲武器を投げておく



◀目視で確認できない場所に突入するときは、敵が待機しているかどうかにかかわらず、投擲武器を投げておくといい。いきなり飛び込むと敵に狙い撃ちされてしまう。

5 狙われる方向を限定できる場所で一時的に待機する



◀比較的道が狭く、進入ルートが少ない場所では、しばらく待機しておくのが有効。銃を構えて一方向に迎撃態勢をとっておき、別の方向は足音を聞いて判断しよう。

6 敵に銃口を向けられていたらいったん安全な場所に隠れる



◀銃口の向きで敵の照準の方向を判断できる。銃口をこちらに向けていたら危険。



▶自分の照準が敵をとらえていなかったらほぼ撃ち負けるので、すぐに隠れよう。

Q08 隠れているのに敵に撃たれたんだけど、なんでですか？

A 撃たれるってことは敵に見つかってるね。銃を撃つこと自体リスクがあるから、誰もいない場所には撃たないし。頭や銃の先が物陰から出てたらすぐにバレるからきちんと隠れないと撃たれるよ。それと薄い壁なら弾は貫通するんだ。敵から姿が見えなくても弾を防げない壁があるから注意しよう。



草むらに隠れていても、振り向く動きでそこにいるのがバレバレだぜ。まあ完全に風景と同化するのは無理ってことだな。やられたくないなら先に撃て！



Q09 待っていても撃たれるし、動き回っても撃たれます。

A 敵に見つかってないなら隠れていれば撃たれないし、逆に敵に見つかっているなら動いてすぐに曲がり角を曲がってしまえばしばらくは安全だよ。敵がキミを確認して撃ってきてるならキミからも敵が見えるってこと。物陰で待つときも動き回るときも、まずは周囲に敵がいないか確認しておこう。



先に見つけたもん勝ちだからな。撃たれたくないなら先に敵を見つけちまえばいいだけ。初心者は背後を確認しないヤツが多いから、そこんとこ注意しとけよ。



Q10 キルストリークはどれを選んだらいいんですか？

A 強いキルストリークを選んでも連続で敵を倒せなければ意味ないからね。最初のうちはデフォルトで十分。特に救援物資なんかは強いキルストリークが出ることもあるからオススメだよ。上達してきたら、連続キル数を稼げるように設定するのが基本。5キル→7キル→9キル、7キル→9キル→11キルって具合にね。



救援物資から出たキルストリークとか自動機銃とか、空から物資が降ってくるヤツは連続キルにカウントされないから覚えておけよ。それ以外ならOKだ。



「キルストリークへの対処」

キルストリークはどれも強力だが、対策を知っていればそれほど怖い攻撃ではない。キルストリークのアナウンスが流れたら、すぐに建物内に隠れるのが基本。その際、天井が開いている建物だったり、入り口付近や窓際にいたりすると狙われるので、天井を確認しつつ建物の奥まで移動しておこう。効果時間が終わるまで建物内で行動していれば、ほぼ倒されずにすむ。また、ハリアー攻撃、攻撃ヘリ、ペイブロウの3つは、機体の前方に弾を撃つ。そのため機体の向きを確認して背後をとれば、その間は比較的自由に行動できる。上空から爆撃してくるタイプのキルストリークは、建物内に逃げ込んでも天井の壁が薄い、または天井が低いと爆発部分を食らうので、天井が高い建物を選んで入ろう。もし建物に逃げ込む余裕がないときは、高い建物のそばで伏せておけばかわせることが多い。なお、EMPと戦術爆撃の2つは対策がない。

1 PERK2の冷血をつけて狙われないようにする



▲冷血をつけておくと、敵にUAVを使われてもレーダーに映らず、自動機銃やハリアー攻撃などにも狙われなくなる。ただし、爆撃はかわす必要があるほか、ヘリガンナーやAC-130には狙われるので建物に逃げよう。

2 自動機銃は近づいて破壊



◀自動機銃は、背後から近づくか、銃口を別方向に向けたときに一気に近づいてナイフで壊そう。弾数はかかるが、離れた位置から銃で撃って壊してもいい。

3 航空支援はランチャーで撃ち落とす



◀StingerかJavelinを装備し、航空支援をロックして撃とう。機体に応じて1~3発で比較的簡単に撃ち落せる。なお、冷血をつけておくと狙いやすくなる。

「武器と立ち回り方でクラスをカスタマイズ」

カスタマイズのポイントは、まずプレイスタイルとメインウエポンを決めること。メインウエポンによって射撃の有効な間合いと機動性が決まるので、右を参考に武器とプレイスタイルを合わせたほうが立ち回りやすくなる。武器の選び方は、自分に合ったものを選べばいい。離れた位置でも弾をしっかり当てたいなら命中率、近い間合いでの撃ち合いを強くしたいならダメージが高い武器を選ぼう。PERKに関しては、射撃を重視するか立ち回りを重視するかで決まってくる。射撃重視なら、早業、ストッピングパワー、照準安定など、立ち回り重視なら、マラソン、冷血、ニンジャなどが有効となる。下のカスタマイズの例を参考に自分なりのクラスを作成しよう。

3つのプレイスタイルと相性のいい武器

スタイル	解説	武器
突撃タイプ	敵の背後をとることを目的とし、ほぼ前方のみに集中してどんどん突撃するタイプ。背後から近づいてくる敵は、移動速度の速さやこまめに角を曲がることで振り切る。	アサルトライフル サブマシンガン ライオットシールド
待機タイプ	1カ所にしばらくとどまり、射程範囲に入った敵を狙撃、もしくは迎撃するタイプ。自身が認識できる範囲が広いなら開けた場所、狭いなら袋小路などを待機場所にする。	アサルトライフル 軽機関銃 スナイパーライフル
バランスタイプ	前方と後方を確認しながら手堅く動き回るタイプ。先に敵を発見するのが目的で、待機場所への突撃、近づく敵の迎撃、離れた位置にいる敵の狙撃をバランスよくこなす。	アサルトライフル サブマシンガン 軽機関銃

アサルトライフル 射撃重視タイプ

射撃のしやすさと撃ち勝ちやすさを重視したカスタマイズ。バランスがよく、扱いやすい武器にストッピングパワーをつけてダメージの低さを補い、ショットガンのAA-12と照準安定によって入り組んだ場所での銃撃戦も強化している。

メインウエポン	M4A1orACR
アタッチメント	レッドドットサイト
サブウエポン	AA-12
アタッチメント	拡張マガジン
PERK1	早業（プロ）
PERK2	ストッピングパワー（プロ）
PERK3	照準安定（プロ）

軽機関銃 射撃重視タイプ

軽機関銃は、遠距離でもダメージが減少せず、貫通力が高い。その性能をストッピングパワーとFMJでさらに伸ばし、グリップで狙撃しやすいようにしている。どの距離でもRPDで立ち回れるため、サブウエポンは好みの武器を選ぼう。

メインウエポン	RPD
アタッチメント	グリップ、FMJ
サブウエポン	AT4-HS
アタッチメント	―
PERK1	装飾銃（プロ）
PERK2	ストッピングパワー（プロ）
PERK3	照準安定（プロ）

アサルトライフル 万能タイプ

武器の性能は高いが、マガジンの弾数が少ないという欠点を持つSCAR-Hだが、グレネードランチャーと弾を補充できるスカベンジャーを組み合わせてフォロー。Stingerと冷血の組み合わせで、敵のキルストリークにも対応している。

メインウエポン	SCAR-H
アタッチメント	グレネードランチャー
サブウエポン	Stinger
アタッチメント	―
PERK1	スカベンジャー（プロ）
PERK2	冷血（プロ）
PERK3	コマンドー（プロ）

スナイパーライフル 射撃重視タイプ

Interventionにストッピングパワーをつけると、敵の上半身に1発当てるだけで倒せるようになる。また、エイムに移行するときの遅さは早業でフォロー。コマンドー（プロ）は、近距離戦が強化できるほか、高い場所から逃げやすくなる。

メインウエポン	Intervention
アタッチメント	心音センサー
サブウエポン	PP2000
アタッチメント	レッドドットサイト
PERK1	早業（プロ）
PERK2	ストッピングパワー（プロ）
PERK3	コマンドー（プロ）

サブマシンガン 立ち回り重視タイプ

サブマシンガンは、移動速度が速く、アサルトライフルを装備している敵に追いつける。その特性をマラソンとライトウェイトでさらに伸ばしている。プロニンジャは、足音を小さくするために、背後から近づくのを察知されにくくしている。

メインウエポン	MP5K
アタッチメント	デュアル
サブウエポン	.44 Magnum
アタッチメント	タクティカルナイフ
PERK1	マラソン（プロ）
PERK2	ライトウェイト（プロ）
PERK3	プロニンジャ

ライオットシールド 立ち回り重視タイプ

移動の遅さをマラソンとライトウェイトで補い、コマンドーで専用の格闘攻撃のリーチを伸ばす。サブウエポンは、弾数が比較的多いマシンピストルから選ぶのがオススメ。敵を倒したときに扱いやすい銃を落としたら、拾って戦うのもいい。

メインウエポン	ライオットシールド
アタッチメント	―
サブウエポン	TMP
アタッチメント	デュアル
PERK1	マラソン（プロ）
PERK2	ライトウェイト（プロ）
PERK3	コマンドー（プロ）

Q11 せっかく救援物資を呼んだのに敵に奪われてしまいます。

A 倒されたときは周囲に敵がいない場所で復活する傾向があるから、その直後に使えば比較的安全だよ。



Q12 ヘリやハリアーの攻撃ってなんとかなりませんか？

A Stingerが使えるなら撃ち落とす。使えないうちは、いなくなるまで建物に隠れておくのが一番安全だね。



Q13 種類がありすぎてどの銃を使えばいいかわかりません。

A クラスが作れないうちは、デフォルトの第1偵察隊か監視兵が扱いやすいよ。カスタムクラスが作れるようになったら、アサルトライフルのM4A1を使ってればいい。そのうちACRが解放されるから、まあどちらか好きなほうでOK。銃の細かい性能が体感できないうちは、この2つの銃を使ってれば間違いないね。



あとから解放される銃が強いってわけじゃねーからな。M4A1とACRはダメージが低いからってなめてんじゃねえぞ。それ以外の性能が高いってことだからな。



Q14 初心者にオススメのゲームルールってどれですか？

A 最初は味方に迷惑をかけないフリー・フォー・オールで修行したほうがいいんじゃないかな。チーム戦がやりたいなら傭兵：チームデスマッチ。普通のチームデスマッチだとたまに超強いクランに当たるからね。あとはドミネーションなんか最高。倒されても敵のポイントにならないから旗に特攻するんだ！



あらゆる方向を警戒する立ち回りが身につくのは、やっぱりフリー・フォー・オールだな。チーム戦だと仲間がいる場所は警戒しなくていいからな。



MAP マップ攻略

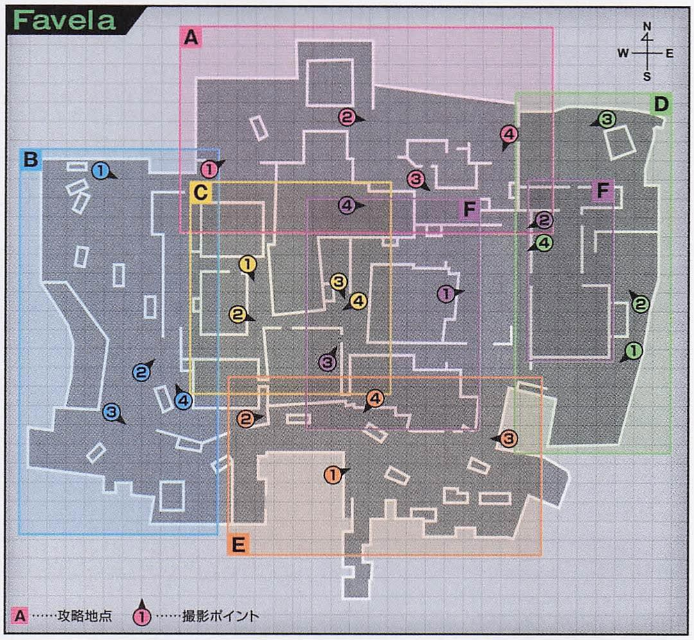
狩 どんなマップであれ、初心者にとって重要なことはたった1つ。広く開けた場所に行ってはいけません。どこから撃たれるか、キルカメラを見るまでわかりません。まずは手近な建物に入って、三方が壁に守られているスペースがないか探しましょう。そこにじっと隠れて敵を待ち伏せてもいいですし、少し休んで体力の回復もできてナイスです。

マップを覚えて立ち回りを強化！

敵が待機していそうな場所をすべて覚えれば、敵よりも先に発見でき、成績もよくなっていく。今回はFavelaのマップを徹底解剖するので、これを参考にいち早く敵を発見できるようになろう。

マップの特徴

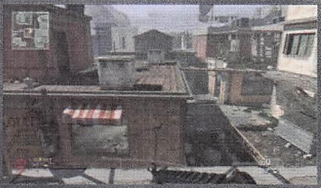
Favelaのマップは、比較的開けている西側と南側の道路で中距離戦になりやすく、路地裏や建物内では、近距離戦が展開される。また、各建物の屋上は狙撃に適したポイントとなり、あらゆる要素が詰まったマップといえる。武器は、近距離用のサブマシンガンから遠距離用のスナイパーライフルまで幅広く使えるが、入り組んだ場所での戦いに備えてショットガンを装備するか、PERK3をコマンドーにしてナイフを強化しておきたい。そのほか、隠れられる場所が多いので心音センサーも大いに役立つ。



CHECK 建物の屋上はジャンプで跳び移れる

中央付近にある建物の屋上は、ジャンプを使えばすべて行き来ができる。屋上にのぼれるルートは、建物内のはしごが2カ所、建物2階のベランダが2カ所、ゴミ箱からのぼるルートが1カ所と、計5カ所あり、比較的移動しやすい場所である。なお、北の2カ所にあるトタン屋根の建物にも飛び移ることができる。


▲屋上はかなり見通しがよく、状況を判断しやすい。隠れられる場所もいくつかある。


▲屋上の菜園と赤レンガの家をジャンプで跳び移るときは、ダッシュで助走をつけよう。

A地点 待機場所が少なく隔離された通過点

Favela

A地点は、塀や建物の壁でほぼ隔離されているエリア。ほかの地点から狙われることはほぼなく、東西をつなぐ通路と南東の階段から上がってくる敵に集中すればいい。基本的に素早く通り抜けられる通過点だが、別方向から狙われるとするなら、主に赤いレンガの家の2階、菜園のある屋上、最北の建物の路地裏の3カ所。東から西に抜けるときはどこも確認しやすいが、西から東に抜けるときは確認しにくい。手堅く進むなら、最北の建物の路地裏を回るルートを選択するのも手だ。なお、南東の階段は、各建物の屋上と東側にある建物の2階から狙われやすい。基本的に通らないほうが無難だが、通るなら上記のポイントを確認しつつ南側に一気に飛び降りるといい。

①北東

警戒ポイント
- 赤いレンガの建物の2階
- 公園の北西の角
- トタン屋根の建物の路地裏

②南東

警戒ポイント
- 西側の塀に挟まれている通路
- 南側の菜園がある屋上
- 階段へ向かう通路

③南東

警戒ポイント
- 南東側にある建物の屋上
- 南東側にある建物の2階
- 南東側にあるゴミ箱の裏

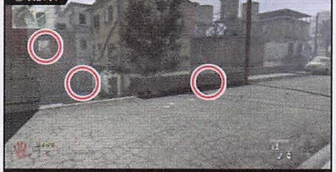
④南西

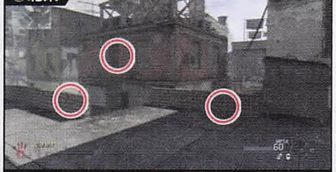
警戒ポイント
- 西側の公園へ向かう通路
- 中央やや東寄りにある建物の屋上
- 赤いレンガの家の2階のベランダ

B地点 中距離の銃撃戦が行われる開けた場所

Favela

B地点は、見晴らしがよく敵の確認もしやすいため、中距離での撃ち合いになりやすい。主に警戒する場所は、放置されている車のそばや道路の脇にあるくぼみ、東側にある建物の窓など。敵が車のそばにいるなら、車を破壊して爆発に巻き込むのも1つの手。分が悪いときは、東側の路地裏に入ってしまえば比較的安全だ。なお、バスケットゴールのある場所や建物が密集した路地裏に向かうときは、階段の下の壁ぞいを警戒しておきたい。道路側からだと死角になっているので、あらかじめ道路の上から確認しておくと、敵が待機していたときに先手をとれる。一方、南側の坂へ向かうときは、道路のそばにある小屋の裏と南側の建築中の建物を警戒しながら進もう。

①南東

警戒ポイント
- 東側の奥にある赤いレンガの建物の2階
- 密集した建物の路地裏に入る場所
- 階段の下の壁ぞい

②北東

警戒ポイント
- 階段の下の壁ぞい
- 赤いレンガでできた建物の2階の窓
- 密集した建物の路地裏に入る場所

③南東

警戒ポイント
- 道路のそばにある小屋の裏
- 南側にある建設中の建物
- 東側の離れた場所にある建物の2階

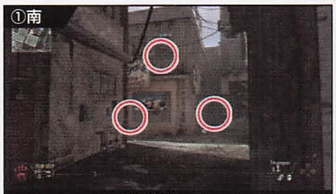
④北西

警戒ポイント
- 西側の段差の上にある植木
- 道路ぞいにあるくぼみ
- 放置してある車のそば

Favela

C地点 路地裏と建物内の狭い場所が続く

C地点は、建物がかなり密集しており、中に入れる建物が4つある。ここでは角を曲がるたびに敵と遭遇することが多いが、比較的安全な待機場所もある。C地点に入るときは、近距離用の武器に持ち替えておくといいだろう。警戒する場所は、袋小路になっている2カ所、4つの建物の窓、建物内の2階など。路地裏で立ち回る際は、じっくり確認していると背後から狙われる可能性が高いので、素早く確認しつつダッシュで移動し、すぐに建物内や別の地点に向かったほうがいい。建物内に入ったら、階段を上がった場所で敵が待ち構えていることが多いので、2階に上がる前に投擲武器を投げておくのがオススメ。死角に設置されているクレイモアへの対策にもなる。



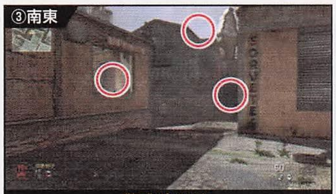
①南

警戒ポイント
- 袋小路になっている場所
- 南側にある建物の2階の窓
- 東側へ抜ける通路と建物の出入り口



②南東

警戒ポイント
- 南側にある建物の2階の窓
- 東側にある建物の2階の窓
- 東側にある建物の屋上



③南東

警戒ポイント
- 袋小路になっている場所
- 東側にある建物の2階の窓
- 南東側にある建物の屋上



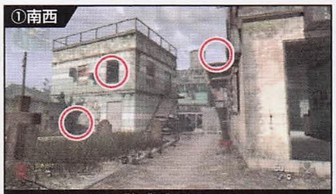
④南西

警戒ポイント
- 西側にある建物の2階の窓
- 西側の道路へ抜ける通路
- 南側にある建物の出入り口と部屋の奥

Favela

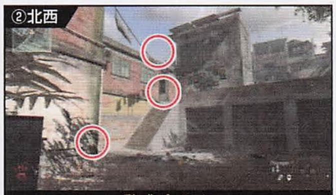
D地点 大きな建物を中心とした戦場

D地点にある大きな建物は、出入りがしやすく建物内も広め。入り組んでいる場所もほとんどなく、敵の確認がしやすいのが特徴だ。建物の2階と屋上は、マップの中央付近にある建物の屋上や地上を狙いやすいが、逆にそれらの場所から狙われることもある。背後から近づいてくる敵まで警戒するのは難しいので、基本的に長居はしないほうが無難だ。なお、この地点で敵が長く待機する傾向がある場所は、南側と北側にある広場。南側はマップの中央から入ってくるときの死角になる南西の角に注意。余裕があったら、そばにある理髪店の2階の窓から確認しておこう。北側は小屋の裏側と茂みの中が確認しにくい。通るときは照準を向けてチェックしておこう。



①南西

警戒ポイント
- 南側にある理髪店の2階の窓
- 広場の南西側の角
- 大きな建物の2階にある足場



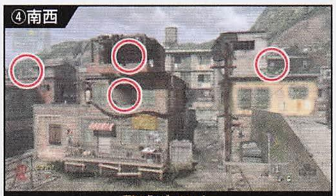
②北西

警戒ポイント
- 大きな建物の2階の出入り口
- 大きな建物の屋上
- マップ中央へ抜ける通路



③南西

警戒ポイント
- 広場の北西側にある茂み
- 広場の南西側にある茂み
- 大きな建物の屋上にある小屋のそば



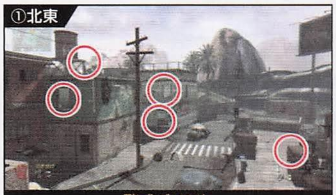
④南西

警戒ポイント
- 黄色い建物の屋上の菜園
- 赤いレンガの建物の2階と屋上
- 給水タンクがある緑色の建物の屋上

Favela

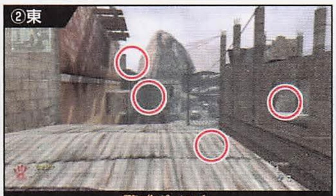
E地点 待機場所同士での銃撃戦が行われる

坂になっているE地点は、南側にある建築中の建物内、東側にある理髪店の2階の窓と1階のイスの裏、北側にある緑色の建物の2階の窓と屋上の計5カ所がしばらく待機できる場所となる。ただし、これらの場所はお互いに狙撃できるため、待機場所にたどり着いたら真っ先に警戒すべきポイントとなる。なお、これらの待機場所に対抗できる場所は主に2カ所。西側の階段を下りたところにある小屋の裏からは、建築中の建物内と北側の建物の2階の窓と屋上を狙える。南側にある袋小路からは、比較的安全に東側の理髪店の1、2階と北側の建物の屋上を狙うことが可能だ。E地点のルートを通るときは、これらの警戒ポイントに敵がいないことを確認しておこう。



①北東

警戒ポイント
- 東側の理髪店の1階と2階
- 北側にある緑色の建物の2階と屋上
- 南東側の積んである土台の裏



②東

警戒ポイント
- 南側の建築中の建物の中
- 北側の建物の2階の窓と屋上
- 東と西をつないでいる坂



③西

警戒ポイント
- 南側の建築中の建物内
- 北側にある建物の屋上
- 南側にある袋小路



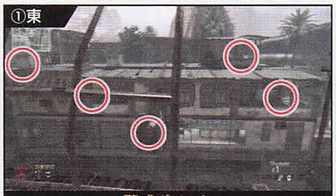
④南西

警戒ポイント
- 南側にある建築中の建物内
- 西側の階段を下りた場所の小屋の裏
- 南側にある袋小路の奥

Favela

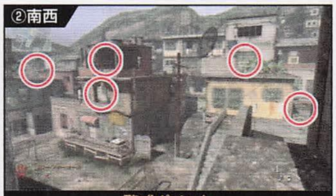
F地点 屋上にいる者同士の狙撃戦がメイン

F地点は、マップ中央の密集した建物の屋上と東側の大きな建物の屋上。どこにいても敵を確認しやすく狙撃できるため、離れた距離での射撃の早さと精度が問われる地点である。屋上にのぼったときは、まずほかの建物の屋上をチェックして、敵がいるかどうかを確認しておくことが大事。すべて倒したのち、地上の敵を狙うようにしよう。また、屋上へのルートはかなり多く、出入りがしやすいので、待機場所で狙える範囲をひととおりチェックしたら、長くとどまらずに移動したほうが安全だ。なお、中央にある建物の赤いレンガで囲まれた場所は、各場所を狙撃しやすいが、屋上だけでなく地上からも狙われやすいうえ、投擲武器に対応しにくい危険な場所でもある。



①東

警戒ポイント
- 東側の大きな建物の屋上
- 東側の大きな建物の2階
- 東側の大きな建物の裏に抜ける通路



②南西

警戒ポイント
- 黄色い建物の屋上に菜園とそばの通路
- 赤いレンガの建物の2階と屋上
- 給水タンクがある緑色の建物の屋上



③北東

警戒ポイント
- 黄色い建物の屋上菜園
- 赤いレンガの建物の屋上
- 東側の大きな建物の屋上



④東

警戒ポイント
- 東側の大きな建物の屋上
- 階段に抜ける通路
- トタン屋根の建物の北側の通路

ただいま絶賛プレイ中!! Favelaを調べていたら、錆びたサッカーゴールがある場所でサッカーボールを発見。キャンペーンのスズメバチの巣にもあったけど、マルチプレイヤーでも発見できるとは！　このサッカーボール、撃つとコロコロと転がるんですよね。ボールの端を撃ったら回転するし、壁に当たると回転どおりに跳ね返るんです。これ何人か集まったらサッカーできますね。撃った感じだとショットガンが強そうだけど、弾切れが早いから意外なところでバランスはとれてるかも？　（コジ／プレイ時間：124時間）



守る強さを極める大攻略!! 第2弾

"守るための強さ"の答えはこのページにある！　キャラ攻略やグルーヴィーチャットを始めとした各種データなど、『TOG』を隅々まで楽しむための攻略情報を完全サポート！

Tales of Graces®
テイルズ オブ グレイセス

2周目をプレイの人も納得の濃密攻略!!

攻略第2回目の今回は、3Dのバトルに革命を起こした本作のバトルシステムを、より掘り下げて徹底解説。さらに、青年期中盤（フェンデルの氷海への道到着）までに発見できるディスカバリー、グルーヴィーチャット、サブイベントを完全網羅。周回プレイを始める人も、ぜひ参考にしてほしい。

テイルズ オブ グレイセス			
発売中(2009年12月10日発売)	¥7,329(税込)		
Wii	ジャンル	RPG(守る強さを知るRPG)	ACT
	メーカー	バンダイナムコゲームス	冒険
	備　考	プレイ人数:1人(戦闘中のみ最大4人)	育成

連載企画 第2回も読み応えバツグンの内容に!

『TOG』の世界をより楽しむための企画ページ「エフィネアワールドタイムス」では、キャラクター1人1人の衣装について注目する『TOG』ファッションチェックを開催！　新コスチュームも合わせて紹介するので、こちらもお見逃しなく。



◀小悪魔チックな衣装で、アスベルもイチコロの予感!?



バトルシステム攻略

知らなかった事実が見えてくるバトル上級講座!

手強い強敵と渡り合うためのバトルシステム活用法を伝授！　キャラごとの特性や基本戦術も解説するので、1人で闘技場に挑戦する際などに役立ててほしい。

※操作の表記はクラシックコントローラPROに準じています。また A 技はアーツ技、B 技はバースト技を意味します。

とにかく奥が深い『TOG』独特のバトルシステム。その仕組みを知れば知るほど戦術の幅が広がり、バトルを有利に展開できる。ここではキャラクターを成長させるだけでは得られない、上級バトルテクニックを解説していく。これらのテクニックをマスターすれば高難易度に挑戦するときにも役立つだろう。

CHECK 今こそ、高難易度に挑戦するのだ♪

難易度を上げれば敵が強化されるが、ボーナスも追加される。歯ごたえのあるバトルを楽しみたい人は、ぜひ挑戦してみよう。

高難易度の特徴
- 獲得EXP、SP、ガルドが増加
- 欠片の出現率が上昇
- コンボボーナスが増加
- 敵のパラメータが上昇

プレイのポイント1 弱点属性を確実に狙う

難易度を「ハード」以上にすると、敵の回避力が上昇し、攻撃が当たりにくくなる。だが、弱点属性なら命中率も上がるので、属性連携を利用して確実に命中させたい。

プレイのポイント2 クリティカルゲージの残量に注意

「ハード」以上の難易度になると、敵のクリティカル攻撃は超強力。即死を避けるためにも、クリティカルゲージを一定以上保てるように、下で解説するテクニックを活用しよう。

バトルテクニック攻略 SS-LMBS（スタイルシフト リニアモーションバトル）の真の醍醐味は3つのポイントにあり!!

POINT 1 CCの増減はクリティカルゲージがキー!!

CCを増加させるには、クリティカルゲージをMAXにすることが不可欠。連続攻撃を行うためにも、クリティカルゲージの効率のよい増加法を覚えよう。また、ゲージが少ないと敵からクリティカル攻撃を受けるので、バトルではクリティカルゲージをいかに管理できるかが重要だ。

クリティカルゲージを溜めやすくする主な手段

1.称号

称号効果の「A技orB技のクリティカル率を～%増加」を利用する。この効果を持つ称号は全キャラ共通で、A技とB技を使い込むことで取得できる。

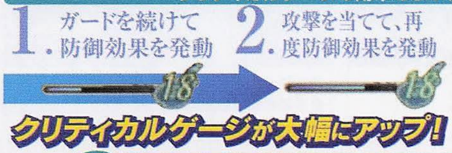
2.料理

「カニチャーハン」のような料理で、バトル中のクリティカル率を2倍にできる。かなり便利なので、エレスポットに1つはセットしておくのがオススメだ。

3.スキル

個別の術技を強化することで、クリティカル率上昇などのスキル効果を得られる。「～の誇り」や「～の魂」の称号を取得して、主力技を鍛えよう。

クリティカルゲージの効率のよい溜め方



クリティカルゲージを簡単に溜める方法は、ガードの特殊効果を利用すること。3段階まで溜めれば約半分ゲージが増加する。増加率はCCの最大値が増えるごとに減少。

POINT 2 アラウンドステップは連携にこそ組み込め!

主に回避行動に使うアラウンドステップだが、CCが余っていれば攻撃の連携に組み込める。全キャラ共通の必須テクニックといえるので、主な活用ポイントを把握しておこう。アラウンドステップをうまく活用することが、バトル上達への第一歩だ。

CASE1 コンボ中の緊急回避に使う

CCさえ確保していれば、ほとんどの行動をキャンセルできるのがアラウンドステップの大きな利点。コンボの最中にほかの敵に攻撃されそうになったら、攻撃をキャンセルして敵のいない方向へステップしよう。フロントステップ（前進）ならば敵との距離を縮められるので、これを利用してコンボ攻撃の最中に組みこむことも可能だ。主にヒューバートのコンボで有効活用できる。

CASE2 コンボ後のスキをカバーする!

アラウンドステップを使った連携のなかで、最も重要なテクニック。クリティカルを意識して攻撃を行うと、コンボ攻撃終了後はクリティカルゲージが減っていることが多く、大ダメージを受けやすい。その状況を回避するためにも攻撃後のスキは、アラウンドステップで軽減するクセをつけよう。これを活用すれば受けるダメージが大きく違ってくる。



▲ヒューバートのB技使用後が、主に使用のタイミング！

マリク教官の教育的指導！

お前たちもずいぶん冒険に慣れてきたようだな。それだけ長く旅を続けていれば、当然アスベルだけでなく俺を操作したこともあるだろう。……何？　術の詠唱が長くて難しそうだから操作したことがないだと!?　まったく近頃の若いやつは……。いいか、術の詠唱時間は直前にアーツ技を連携させればさせるほど短縮される。術を使うキャラを操作するときに役立つから、忘れずに覚えておくんだな。

POINT 3 エレスライズの使い方1つで強敵も難なく倒せるように!!

エレスゲージには隠し数値としてレベルがあり、数値によってエレスライズorブレイクの効果時間が変化する。レベル変動の仕組みは右の囲みのとおり。効果時間が伸びれば伸びるほどバトルが有利になるので、強敵とのバトルの前にはエレスゲージのレベルは高く保っておきたい。ここでは効率よくエレスライズするための方法を解説するので、ぜひ確認して試してほしい。なお、セーブポイントに触れると敵味方のエレスゲージ残量と、エレスゲージレベルがリセットされる。

エレスゲージレベルの仕組み
- エレスライズorブレイクするとレベルが上昇
- 前にエレスライズorブレイクした逆側がエレスライズorブレイクするとレベル1に戻る

■エレスゲージレベルと効果時間の違い

レベル	1	2	3	4
残り時間	7秒	10秒	13秒	16秒
難易度上限	シンプル以上	セカンド以上	ノーマル以上	ハード以上

上級者への最短ルート! ボス戦や強敵とのバトル前にエレスゲージを一気に溜める!

右のとおりに実行すれば、バトル開始直後からエレスライズが可能。秘奥義を連発でき、高難易度の敵にも有効だ。敵によっては一瞬で片がつく。ただし、途中でセーブポイントに触れてエレスゲージをリセットしないように。

ゲージを溜める例
1. バックアタックでゲージを増加
2. 繰り返してゲージレベルを上昇
3. ゲージをMAX直前まで溜める
4. ボス戦開始直後にエレスライズ!

効率よくエレスライズするためのテクニック

1.バックアタックを何度も行う

エレスゲージのレベルを上げるためには、敵にエレスブレイクさせないことが重要。なかでも、手っ取り早いのは敵にバックアタックを仕掛けること。成功すれば味方のエレスゲージが約2割ほど溜まる。バックアタック後はバトルから逃走して、再びバックアタックを仕掛けよう。これを繰り返せば味方のエレスゲージだけ、素早くMAXにできる。

味方のエレスゲージのみ増加できる行動
- アルカナボトルを使う
- 攻撃を防御する
- バックアタックを行う
- 攻撃を回避する

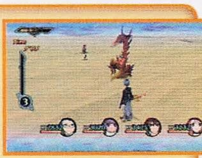
2.称号の装備効果を活用する

ボス戦などのバトル中にエレスゲージを溜めたい場合は、称号のセット効果を活用しよう。「味方エレスゲージの増加率上昇」と「敵エレスゲージの増加率減少」の効果を持つ称号を同時につければ、エレスゲージの溜まり方に大きな差が生まれる。

■称号の主な装備効果

効果	装備効果を持つ主な称号
味方エレスゲージの増加率上昇	小智の兵(アスベル)、バイヤー(ヒューバート)など
敵エレスゲージの増加率減少	トレジャーシーカー(パスカル)、小さなお世話焼き(シェリア)など
敵を倒すとエレスゲージが増加	クリティカラー(全キャラ共通)など

CHECK 秘奥義ゲージの初期値はどう変わる?



▶ボス戦前にゲージを溜めておこう!

秘奥義ゲージのストックは1から始まり、使用してゼロになるまで継続する。エレスゲージとは完全に別扱いで、エレスブレイクしたりセーブポイントに触れてもゲージ量は変化しない。ゼロになった場合は、次のエレスライズ発動時に必ず1ゲージぶんストックされた状態になる。なお、バトルから逃走した場合は上昇したゲージも消費したゲージも、すべてバトル開始前の状態にリセットされる。

キャラクター攻略 自分で操作すれば新たな魅力にハマること間違いなし!

プレイヤーが操作できる、メインキャラの基本戦術とコンボ攻撃を解説。コンボに使う術技は青年期(中盤まで)のものを使用している。ボスなどの強敵は回避が高く、鋼体効果を持つ敵が多い。それら相手にコンボを決める場合は、クリティカル攻撃や属性連携を活用しよう。鋼体(のけぞらない)効果を持つ敵でもクリティカル攻撃が当たれば、高確率で気絶状態に。気絶した敵に弱点属性を当てて属性連携を仕掛ければ、効果中の攻撃はすべて必中になる。

さまざまなキャラを自分で操作することで得られるメリット

1.敵の属性に合わせて戦える

パーティキャラにはそれぞれ使用できる属性攻撃が異なり、ソフィは暴星属性の攻撃を豊富に持つなどの特徴がある。出現する敵が苦手とする属性攻撃を持つキャラに切り替えて操作することで、スムーズに冒険を進めていける。

例えば…



暴星属性の術技が豊富

A技はほぼ射撃属性

2.称号を素早く取得できる

「コンボファイター」や「○○の誇り」といった一部の称号は操作キャラでないと取得しにくい。称号を取得すればキャラの強化になるので、なるべく多くのキャラを操作することが結果的にパーティ全体の強化に繋がるのだ。

取得しやすい称号
- ○○の誇り
- クリティカラー
- コンボファイター

など



アスベル

特性 抜刀攻撃後に一定回数の鋼体効果が付加。納刀時はB技の連携数と防御力に応じてHPが回復する。

抜刀時の鋼体を生かして、連続攻撃を狙え!

術攻撃力の高さはパーティメンバーのなかでもトップクラス。抜刀状態になれば一瞬鋼体効果が付加されるので、その攻撃力を思う存分活用できる。強敵相手にはこの特性を利用してコンボを狙っていきたい。また、アスベルはB技を使い込むことで派生技を取得可能。これらを活用すれば、B技からスムーズに帯刀状態に移行可能になり、攻撃のスキを大きく軽減できる。アスベルを操作する場合は、まず派生技を取得することを第一に考えよう。ただし、派生技から納刀を行った場合は、HPは回復しないので注意。

この術技を使い込め! 「各種バースト技」
主な派生効果:技発動後、ⓑボタン押し続けで術技変化

前述のとおりB技を使い込むことによって派生技が取得可能。最終的に帯刀状態に移行できるかが重要なので、まずは「葬刃」のルートに派生できる「魔神剣」「雷斬衝」と、「裂空刃」のルートに派生できる「砕氷刃」を使い込んでいくのがオススメ。高威力でダウン効果を持つ「葬刃」は単体用、攻撃範囲の広い「裂空刃」は集団用と使い分けよう。

オススメコンボ

1 瞬突→刹牙→砕陣霊臥→抜刀攻撃→魔神剣→朧月夜→風牙絶咬

消費CC15。納刀によるHP回復を意識したコンボ。風牙絶咬で敵との距離を離すことで、攻撃モーションを発生させずに納刀できるのがポイント。

2 瞬突→抜刀攻撃→魔神剣→裂壊桜→風牙絶咬→葬刃

消費CC14。派生技を取得していれば、ⓑボタンを押し続けるだけで最後まで簡単に発動できる。

3 抜刀攻撃→朧月夜→魔王炎撃破→風牙絶咬→葬刃

消費CC15。鋼体効果を持つ敵にヒット間隔が長い攻撃を行うと、鋼体効果が復活してコンボが繋がらなくなることが多い。敵の攻撃でコンボが潰されないよう、抜刀攻撃から攻撃開始してヒット間隔の短い「朧月夜」から「葬刃」派生につないでダウンを奪おう。「魔王炎撃破」の部分は敵の弱点属性によって変えていってOK。最後の「葬刃」は「風牙絶咬」から派生させるので、あせって連打しないように。



ソフィ

特性 各アーツ技から溜め攻撃に派生できる。A技、B技のほとんどに暴星属性が付加されている。

自己強化技からラッシュ攻撃を仕掛けろ!

防御関連のパラメータが高く、回復術も使える万能型キャラ。ただし、「ⓑボタン連打で詠唱速度アップ」の称号効果を持たないので、回復術を使う場合は十分に敵から離れる必要がある。命中が多少低いが、自己強化技の「センスフレア」を使うことである程度フォロー可能。この技を使用した後「アストラルベルト」や「スカラーガンナー」を使えば遠距離から安全に最大CCを増加できる。CCを十分に確保できたら、フロントステップで敵の懐に飛び込み「錬気轟縮」までのコンボを繋げていきたい。

この術技を使い込め! 「各種タメ技」
主な付加効果:確率でHPを回復、ダメージor命中率+○%

ソフィの使える溜め技は「双撞掌底破」「獅子戦吼」「点穴縛態」の3つ。「錬気轟縮」などから派生させて、コンボの繋ぎやダメージアップに利用しよう。なお、A技からB技に繋ぐことで発動する詠唱時間短縮効果は、溜め時間にも反映される。専用スキルの「ブースト」と併用することで、レベル3までの溜め時間を一瞬で完了できる。

オススメコンボ

1 アストラルベルト→刀輝→双竜脚→霊子障断→錬気轟縮

消費CC13。「アストラルベルト」を利用した中距離からのコンボ。距離によっては「刀輝」が当たらないが、「双竜脚」がそのままヒットするので気にせずコンボを繋げられる。

2 刀輝→双竜脚→霊子障断→錬気凝縮→双撞掌底破

消費CC12。「錬気轟縮」まではのけぞり時間を生かした基本コンボ。最後の溜め技はCC量で変えてOK。

3 刀輝→双竜脚→霊子障断→錬気轟縮→点穴縛態

消費CC14。ソフィは「点穴縛態」ヒット後にヒット数を途切れさせずにアーツ技を4連携させることで、隠し秘奥技である「火竜炎舞」を使用できる。CCが少ないうちは「点穴縛態」後に攻撃を連携させることが難しいので、味方に連携を繋いでもらいCCを回復したあと、素早くアーツ技を4連携させよう。マリクの「サイフォンタングル」やパスカルの「マグネティックゲート」がフォローしやすい。



マリク教官の教育的指導!

お前たち、称号をこまめに付け替えて装備効果をしっかり活用しているか? 何? SPがもったいなくて忘れていることが多いだと……。まぁ、気持ちはわからんでもない。だが、称号はバトル中にも付け替えられることを忘れてないか? これを利用すれば、状況によって称号の効果を一瞬だけ活用できるぞ。バトルが終了しそうになったら、称号をつけ直せ。そうすればSPもムダにはならん。称号の効果は便利なものが多いので、一度は注目してみることだな。

シェリア

特性 範囲回復と支援術によるサポートが得意。反面攻撃力が低く、属性攻撃の種類も少ない。

回復術は連打が命！　まずはCCを確保しよう

術防御以外、すべてのパラメータが低めで前線での戦いは不向き。しかし、回復術の効果は大きく。彼女がいるといないとでは、パーティの生存率が大きく異なる。攻撃より回復をメインに立ち回ることが多いので、上限CCより下限CCをメインに強化したほうがよい。自分で操作する場合は「ⓑボタン連打で詠唱速度アップ」の称号を付けるのを忘れずに。上級回復術の詠唱を早められるのはかなり役立つ。A技の「神雷招」は範囲が広く使いやすいので、攻撃の主力に！

この術技を使い込め！「神雷招」
主な付加効果：ダメージorクリティカル率＋○%

攻撃範囲の広いシェリアの主力技。敵に密着して使えばヒット数が増加する。

この術技を使い込め！「各種回復術」
主な付加効果：詠唱時間減少or効果範囲＋○%

回復術は詠唱時間が長いので、詠唱時間減少の効果は必ず取得しておきたい。

オススメコンボ

1 一閃→水蛇刃→神雷招→神雷招→神雷招

「水蛇刃」で敵を引き寄せて、多段攻撃を連発。CC4のアーツ技に空きがある青年期中盤限定のコンボ。

2 一閃→草薙刃→神雷招→神雷招

消費CC9。中盤の主力コンボ。複数の敵を巻き込める。

3 フラッシュティア→一閃→草薙刃→神雷招→無限刃→アステリズムライン

消費CC14。サイズの大きい敵限定。少し離れた場所から「フラッシュティア」を発動して敵を拘束。その後、敵にできるだけ近づき「一閃」から「無限刃」まで繋げよう。「神雷招」がすべてヒットすれば、25ヒットを超えるので秘奥義を発動できる（※）。

パスカル

特性 攻撃力と術攻撃力は高いがHPがとても低い。射撃、機械、鳥属性の攻撃手段が豊富なのがポイント。

敵を引き寄せて、まとめて撃破するべし！

A技は遠距離、B技は近距離主体の技が多いというトリッキーな性能を持つパスカル。HPが低いので基本は遠距離攻撃を心がけたい。陣術による攻撃は強力だが、敵に近づく必要があるので発動をつぶされやすいのが難点。その弱点をカバーするために、敵を引き寄せる効果がある「突然の衝撃」から陣術を連携させよう。コンボには繋がらないが敵の硬直時間が長いので「ヒートレッド」などの陣術ならば、ほぼ確実に発動させることができる。

この術技を使い込め！「リーンフォース」
主な付加効果：HP回復or効果時間増加＋○%

「流転」に炎属性の衝撃波が追加。強化すればHP回復手段としても役立つ。

この術技を使い込め！「ヒートレッド」
主な付加効果：詠唱時間減少or敵のけぞり時間＋○%

高威力&吹き飛ばし効果あり。詠唱も速めなので主力として使おう。

オススメコンボ

1 流転→輝線→突然の衝撃～各種陣術

消費CC6～10。パスカルの基本連係。「突然の衝撃」で敵を引き寄せてから、陣術で敵を一掃。

2 流転→輝線→突然の衝撃→星屑の破者

消費CC10。引きつけて「星屑の破者」のヒット数を増加させる。

3 流転（炎属性付加）→夜魔の爪跡→悪運の連鎖→星屑の破者→夜魔の爪跡→悪魔の連鎖→G・ソードクロス

消費CC15。「リーンフォース」を使って強化した「流転」でヒット数を稼ぐ。ある程度接近してコンボを開始しないと2回目の「悪魔の連鎖」が外れる可能性があるので注意。25ヒットを超えたら秘奥義に派生だ（※）。

マリク

特性 投てきと攻撃術による遠距離攻撃が主体。暴星以外の属性攻撃をほとんど使用できる。

強力な攻撃術で遠距離から敵を討つ！

遠距離戦のエキスパートで、敵に近寄ることなく攻撃できるのが強み。豊富な属性攻撃を持つので、属性連携の起点としても活躍できる。弱点である低めの防御力は、HPの高さである程度フォロー可能だ。投てきによる攻撃中はアラウンドステップによるキャンセルが不可能。マリクを操作する場合は、詠唱キャンセル～ステップキャンセルするクセをしっかり身につけよう。シェリアと同じく称号に「ⓑボタン連打で詠唱速度アップ」があるので、こちらも有効活用したい。

この術技を使い込め！「参界」
主な付加効果：クリティカル率＋○%

アーツ技で唯一ダウン効果を持つのがうれしい。ダメージも高い優秀な術技だ。

この術技を使い込め！「サイフォンタングル」
主な付加効果：詠唱時間減少or命中率＋○%

攻撃範囲が広く拘束力が高い。鈍足の状態異常を引き起こせるのもポイント。

オススメコンボ

1 壱心→漆の玄→守破離→疾風怒濤

消費CC10。接近戦専用のコンボ。「疾風怒濤」の移動中は無敵状態なので、敵の囲みを突破できる。

2 壱心→旋の炎→参界～各種攻撃術

消費CC6～11。「参界」で相手をダウンさせ、攻撃術を重ねていく。

3 レ・ディストラプション→壱心→旋の炎→参界→四紋→カラミティロンド

「レ・ディストラプション」でヒット数を稼いで、一気に秘奥義まで発動させる。ただし、「レ・ディストラプション」は詠唱時間がかなり長い。安全に発動するためには、味方のフォロー、もしくは敵にターゲットされてないことが必須条件となる。

ヒューバート

特性 A技はヒット数が多く、B技は中距離から攻撃できる。攻撃後のスキが大きい。

バースト技からのコンビネーションがカギ！

アスベルとは対照的に術攻撃力が低く、攻撃力と命中が高い。B技終了後のモーションをはじめ、スキのある動作が多いので、行動の最後は常にステップでキャンセルしていきたい。基本はB技を使って、相手の射程外からコンボを仕掛けていくのがオススメだ。ヒット後はフロントステップからA技へと、コンボを繋げられる。「スカーレット」「フレアショット」「アクアバレット」を敵の属性によって使い分けて、相手の射程外から属性連携を狙おう。

この術技を使い込め！「各種バースト技」
主な派生効果：技発動後ⓑボタン押し続けで術技変化

アスベルと同じく、B技を使い込むことで派生技へ移行可能。派生パターンは「スカーレット→フレアショット→アクアバレット」と「ミスティアーク→ティルトビート→レールアロール」の2つ。最後まで派生すると、また最初の術技に戻る。連携の幅が広がるので、すべて取得しておこう。

オススメコンボ

1 ミスティアーク→フロントステップ→弧月→斬風牙→双塵剣→雷牙招来

消費CC13。範囲攻撃を多めに構成した対集団戦用のコンボ。

2 弧月→虎牙破斬→双塵剣→空破絶衝撃

消費CC10。1対1用のコンボ。敵をダウンさせるので反撃を受けにくい。

3 スカーレット→ティルトビート→フロントステップ→弧月→虎牙破斬→双塵剣→流星→アンスタンヴァルス

消費CC16。B技からの中距離始動コンボ。「スカーレット」は敵の属性によってほかのB技に変えてOK。CC15の場合でもCC3のA技をつなげれば、25ヒットを超えるので秘奥義まで発動できる（※）。

※秘奥義を称号で成長させ、「25ヒット以上で発動」を取得していること。

CHECK レベルを上げるならばこの場所がオススメです

テクニックも重要だが、キャラの強化にはレベルアップによる成長が不可欠。多くの経験値を稼げる場所を2つ紹介するので、強さを求める人はここでキャラの育成を行おう。なお、最初に未踏の砂漠に挑むときは難易度を「シンプル」にしよう。

未踏の砂漠

オル・レイユを出て右に進むと行ける。アルデュイナ1匹で、約2000の経験値を稼げる。攻撃力は高いが動きは遅いので、マリクの術で遠距離から撃破だ。

獣ヶ崎

ロックガガンの笛があれば、ロックガガンに挑戦できる。まともに戦えばほぼ勝ち目のない強敵だが、撃破に成功した場合約200万もの経験値を得られる。

『テイルズ オブ』大好き攻略班による『TOG』座談会

■掛け合いのパターンは無限大!?

編集O（以下O）：2人ともお疲れ様ー。今回の攻略はどうだった？

Deep（以下D）：いやー、今回もなかなか手強い攻略でしたよ。

AO（以下A）：システムの奥が深すぎて、苦労もたくさんありましたよ（汗）。でも、やっぱりいろんなキャラを使うのは楽しいです！

O：うんうん、なるほどね。私もヒューバートを使ってみたけど、アスベルの弟君だけあって使いやすいね。

D：弟君は俺もイチ押し。アスベル、シェリアとパーティを組ませるとおもしろ掛け合いを連発してくれるし。

A：掛け合いといえばトロピカルヤッホー！　これはハヤる！

O：うん……（ちょっと引いて）、ほかにも称号で勝利後のセリフが変わったりするから、おもしろいよね。2人はどんなパターンを見つけた？

D：何となくパスカルに「特性お姉さま」を付けたら、お姉さまっぽいしゃべり方になって驚いたなー。

A：マリクなんてエレスポット関連の称号を付けたていたら、「エレスポットの便利さはシャレにならんな」とか言い出すんですよ。得意げなポーズで言うことかよ（笑）。

O：おおぅ。本当にいろんなパターンがあるのね（汗）。私はまだ全然発見してないんだよなあ。

A：まったく。『TOG』のボリュームはシャレにならんな。

O&D：似てないっつーの！

結論 トロピカルヤッホー！

マリク教官の教育的指導！

「ロックガガンの毛」を入手してこいとは、また難題を押し付けられたものだな。だが、奴に正面から立ち向かうのは今の俺たちでは不可能だ。ここはアスベルやソフィのアーツ技を使って盗むのが得策だろう。挑む前に「手錬の魔道書」や「くすねらー」などの称号効果で盗める確率を上げておくことを忘れるなよ。そういえば称号には「受けたダメージを攻撃に上乗せ」できる効果を持つ物があるそうだな。うまく利用すればロックガガンと対等に渡り合えるかもしれん。



システム解説

チャットやディスカバリー、サブイベントを解説!

ゲーム開始からフェンデル政府塔攻略までのあいだに発生する、グルーヴィーチャット（以下、チャット）＆サブイベントを一挙に紹介！

SYSTEM 1 グルーヴィーチャット

ゲーム開始からフェンデル政府塔までのチャットを完全フォロー!

チャットのなかには、特定の条件を満たすと発生するものもあるので、リストを確認していこう。なかでも「再戦です」と「もう一度」を見るには、ヒューバート、ソフィとの戦いに負ける必要がある（ゲームオーバーにはならない）。

★：ディスカバリーを調べると入手できるアイテム。また、チャットは基本的に開始タイミングをすぎてストーリーを進めると発生しなくなるので注意。

幼少期

開始タイミング	名称	場所	備考
ゲーム開始	噂の湧き水	ラントの裏山:ディスカバリー「癒しの湧き水」	まだディスカバリー登録されない
花畑で見知らぬ少女と出会う	反抗したいから反抗期	ラントの裏山:入り口側のセーブポイント	
	キラキラ注意!	北ラント道:ラント側のセーブポイント	
ラントに入る	かわいそうって言葉	ラント:橋の上	
	知恵の実	ラント:ディスカバリー「リンゴの木」	★リンゴ
	風伯は風の神様の事	ラント:ディスカバリー「守護風伯」	風車のハシゴの上
	じっとしてました	ラント:ディスカバリー「絵画」	
フレデリックと出会う	いつもの兄さん	ラント:自宅のアスベルの机付近	
	家族って大切?	ラント:自宅のセーブポイント	
西ラント街道に出る	有効活用	西ラント道:ディスカバリー「グミの実」	★グミの実
	西ラント道の先	西ラント道:ラント側のセーブポイント	
小屋前イベント後	アブラカタブラ～	西ラント道:小屋前のセーブポイント	
見知らぬ少女にソフィと名付ける	大人になれたら	ラント:自宅のアスベルの机付近	
東ラント街道に出る	王都へ続く道	東ラント街道:ラント側のセーブポイント	
	大事な物だ	東ラント街道:ディスカバリー「煇石の欠片」	
分岐点でのバトル後	まさかの行動	東ラント街道:ラント側のセーブポイント	
ビアスとの手合わせ後	まさかの実行	ラント:橋の上	

開始タイミング	名称	場所	備考
崖下に落下後	怒り顔、悲しい顔	ラントの裏山 崖下:出発点付近	
	見たことあるような	ラントの裏山 崖下:ディスカバリー「何かの巣跡」	
ベアバスタード戦後	させたくない顔	ラントの裏山 崖下:木の下	
誓いの木のイベント後	より永く!	ラントの裏山 花畑:ディスカバリー「誓いの木」	
	友情の誓いは無制限!	ラントの裏山 花畑:誓いの木付近	
	あの時ね	ラントの裏山:ディスカバリー「癒しの湧き水」	
東ラント街道に出る	むりやりしないで	東ラント街道:ラント側のセーブポイント	
小屋前イベント後	ヘンは楽しい?	東ラント街道:小屋前のセーブポイント	
	ビアスには勝ったのに	東ラント街道:ディスカバリー「ウィンドル牛」	★ミルク
シェリアと合流後	ぶかぶかの指輪	バロニア:宿屋のセーブポイント	
リチャードと合流後	王の騎士	バロニア:宿屋のセーブポイント	
	ヒューバートを忘れてる	バロニア:宿屋のセーブポイント	
	物知りだろ?	バロニア:ディスカバリー「大翠緑石」	
聖堂に入る	お前は何でも知ってるな	バロニア:ディスカバリー「免罪の水」	★免罪の水
王都地下に入る	やっつけてやるぞ!	王都地下:開かない石扉前	
	約束は守る	王都地下:最奥のセーブポイント	

青年期

開始タイミング	名称	場所	備考
エレスポット入手後	実地任務への思い	オーレンの森:入口のセーブポイント	
	混ぜろよ安全	オーレンの森:ディスカバリー「モリノ花」	★モリノ花
ソラヌス戦後	実力のほど	オーレンの森:村入り口のセーブポイント	
北バロニア道に出る	騎士の資質	北バロニア道:ディスカバリー「茶畑」	★茶葉
マリクとの会話後	忘れられない出来事	北バロニア道:小屋の先にある丘	幼少期にリチャードたちと訪れたところ
バロニアに入る	答えは決まっています	バロニア:宿屋のセーブポイント	
	スタンプ集めよう	備考を参照	ショップでスタンプの説明があったあとのセーブポイント
	アタリ付き	バロニア:ディスカバリー「アイスキャンディー」	
シェリアと合流後	像の前で想う	バロニア:ディスカバリー「伝説の校長の像」	
小屋前でのバトル後	埋まらない溝	東ラント街道:小屋前のセーブポイント	
北ラント道に出る	止まった時間	北ラント道:ラントの裏山前	
ソフィ似の少女が加入	大切に感じてた?	ラントの裏山:セーブポイント	
北ラント道に出る	素直にならない	北ラント道:ラントの裏山前	
海辺の洞窟に入る	息苦しいな	海辺の洞窟:入口の水中へ潜るポイント付近	チャット「素直にならない」を見ていることが条件。水に飛び込むと終了
	水の先へ進め	水辺の洞窟:最初の水に飛び降りた直後	
	図鑑の思い出	海辺の洞窟:ディスカバリー「光霊蟲の棲家」	
	素直さん	海辺の洞窟:ディスカバリー「毒海草」	★毒海草
	あの、それ以上やっても無駄ですよ……	水辺の洞窟:水中に10回以上潜る	
クイーンスライム戦後	俺だけだ!	海辺の洞窟:出口付近	
海辺の洞窟を抜ける	風のように走れ	北ラント道:ディスカバリー「争いの名残」	
	ラントへ急げ	北ラント道:ラントの裏山前	
王都地下に入る	喪失の場所	王都地下:入口付近	
	時間と変化	王都地下:ディスカバリー「大きな何かの骨」	
	扉を開けて	王都地下:石扉の前	
南バロニア街道に出る	行く末に	南バロニア街道:ディスカバリー「風船花の綿毛」	★風船花の綿毛
小屋前でのバトル後	戻れない場所	南バロニア街道:小屋前のセーブポイント	
パスカルが加入	同盟協定	南バロニア街道:ウォールブリッジ地下遺跡の入り口付近	
ウォールブリッジ地下遺跡に入る	俺には僕には彼女には	ウォールブリッジ地下遺跡:ディスカバリー「映像装置」	
	調査推察趣味遺跡	ウォールブリッジ地下遺跡:ディスカバリー「寡黙な石」	
	ああ。触りたい	ウォールブリッジ地下遺跡:出口付近	
グレルサイド街道に出る	危機管理	グレルサイド街道:ディスカバリー「ジャガイモ」	★ジャガイモ
	俺に言ってほしかった	グレルサイド街道:ディスカバリー「ジャガイモ」付近	
グレルサイドに入る	何者だ?	グレルサイド:宿屋のセーブポイント	
	いちゃいちゃぷん	グレルサイド:ディスカバリー「栄光の鐘」	
	嫉妬しちゃうから	グレルサイド:ディスカバリー「流れ着いた手紙」	
	便利な人たち	グレルサイド:ディスカバリー「ニンジン」	★ニンジン
	オーバーホール	東ラント街道:ラント近くのT字路	
出陣式後	遺跡の入り口は?	グレルサイド街道:グレルサイド側のセーブポイント	
	遺跡の中に	ウォールブリッジ地下遺跡:ウォールブリッジへの分岐点	
ウォールブリッジに入る	君と共に	ウォールブリッジ:南側の渡り廊下	
	本気の本気	ウォールブリッジ:ディスカバリー「三百年樽」	
リチャード離脱後	俺を信じさせてくれ!	ウォールブリッジ:中央塔	リチャードが斬りつけられた場所付近
南バロニア街道に出る	本当に嫌がっているのは?	南バロニア街道:ウォールブリッジ側のセーブポイント	
	気をつかうな～	南バロニア街道:小屋前	道をふさぐ兵士と会話後に発生 王都地下前のイベントを見ると終了
	夢中で過ごした時間	南バロニア街道:王都地下側のセーブポイント	
王都地下に入る	誰だって、誰かに	王都地下:ディスカバリー「名もなき者の墓標」	
リチャードと合流	アンマルチア族秘伝	バロニア城 隠し通路:ディスカバリー「ふたつの壺」	
	側近	バロニア城:ディスカバリー「はじまりの国旗」	
	偽王を倒せ!	バロニア:バロニア城の最奥のセーブポイント	
マリクと合流	本音しか言わない	バロニア:バロニア城のセーブポイント	
	友人として	バロニア:宿屋のセーブポイント	
	調査結果	東ラント街道:小屋前のセーブポイント	
ソフィの記憶が戻る	ほら色々あるでしょ	ラントの裏山:セーブポイント	
花畑のイベント後	俺にラントを守る力はない	ラントの裏山:セーブポイント	
シェリアが誘拐されたあと	力になってやりたい	ラント:橋の上	
西ラント道にでる	大切な名前	西ラント道:ラント側のセーブポイント	
シェリア救出	とってもね!	西ラント道:小屋前のセーブポイント	
ストラタへ出発	消えない記憶	ラント:自宅のセーブポイント	
西ラント道の小屋前到着	ご両親へ挨拶?	西ラント街道:小屋前のセーブポイント	
ラント西の港に入る	女は黙って……!	ラント西の港:セーブポイント	
オル・レイユに到着	あきらめないシェリア	オル・レイユ:宿屋のセーブポイント	
	口にする勇気	オル・レイユ:ディスカバリー「真実の岩」	★真実の塩
ストラタ岩石砂漠に出る	ロックガガンって何?	ストラタ岩石砂漠:オル・レイユ側セーブポイント	
	生きるための知識	ストラタ岩石砂漠:ディスカバリー「ストラタサボテン」	★ストラタサボテン
	なにかの遺跡	未踏の砂漠:遺跡前	遺跡にはまだ入れない
セイブル・イゾレに入る	丁寧に扱おう	セイブル・イゾレ:ディスカバリー「お硬い本」	★千切られたページ
	そして誰も……	セイブル・イゾレ:ディスカバリー「睡魔球」	
	いいだろ……大好きなんだ	セイブル・イゾレ:研究施設前のセーブポイント	
ストラタ大砂漠・東に出る	なんでもないような事が	ストラタ大砂漠・東:セイブル・イゾレ側のセーブポイント	
ロックガガン体内に入る	全ての道はどこに通ず?	ロックガガン体内:入口のセーブポイント	
	あまりいじめないで	ロックガガン体内:ディスカバリー「金色の微笑み」	

開始タイミング	名称	場所	備考
ロックガガン体内に入る	ラッキーエッグ	ロックガガン体内:ディスカバリー「最大最硬単細胞」	
	小屋へ	ロックガガン体内:小屋前のセーブポイント	
	同じ周波数	ロックガガン体内:最奥のセーブポイント	貴重品「ロックガガンの笛」所持
ロックガガン体内から脱出	只者ならざる気配	ストラタ大砂漠・東:セーブポイント	セーブポイントは、小屋からやや離れた場所にある
	お勉強したよ	ストラタ大砂漠・東:ディスカバリー「デザートバナナ」	★デザートバナナ
ユ・リベルテに入る	みんなを守る人	ユ・リベルテ:大統領府前	
	ぶらり世界の噴水	ユ・リベルテ:ディスカバリー「大噴水」	
	ひんやり装置	ユ・リベルテ:ディスカバリー「快適deスノーマン」	
大統領との面会後	情報収集しよう	ユ・リベルテ:大統領府内	
パスカルが大輝石の絵を描く	本音の男	ユ・リベルテ:宿屋のセーブポイント	
ストラタ大砂漠・西に出る	ああ、だる	ストラタ大砂漠・西:ユ・リベルテ側のセーブポイント	
	暑いよぉ～	ストラタ大砂漠・西:ディスカバリー「砂人」	
ストラタ砂漠遺跡に入る	張り切って行こう!	ストラタ砂漠遺跡:入口付近	
	心配なんだ	ストラタ砂漠遺跡:ディスカバリー「古代の残り火」	★炎
	友達だから	ストラタ砂漠遺跡:最奥のセーブポイント	
	わたしは……	ストラタ砂漠遺跡:ディスカバリー「大蒼海石」	
	足場を出すのだ	ストラタ砂漠遺跡:足場を作るブロックに乗る	
ストラタ大砂漠・西に出る	ここに来たという事は……	ストラタ大砂漠・西:ストラタ砂漠遺跡側のセーブポイント	
ヒューバートが加入	残念ながら	ユ・リベルテ:商業区	サブイベント「彼女の練磨道具」をクリア
	二十分だけです	ユ・リベルテ:宿屋のセーブポイント	
	休むのも仕事	ウォールブリッジ:中央塔	サブイベント「かくれんぼ」をクリア
ストラタ大砂漠・北に出る	兄さん戦いましょう	ストラタ大砂漠・北:ディスカバリー「カラ井戸」	★真実の塩。ヒューバートとバトル、勝利でヒューバート称号「プライドブラザー」
	再戦です	ストラタ大砂漠・北:ディスカバリー「カラ井戸」	チャット「兄さん戦いましょう」のヒューバート戦で負ける。ヒューバートと再戦。勝つまで発生
	すぎる?	ストラタ大砂漠・北:ユ・リベルテ北の港側のセーブポイント	
ユ・リベルテ北の港に入る	鋭い視線	ユ・リベルテ北の港:セーブポイント	
ヒューバートが加入	見られる監視者	闘技島:宿屋のセーブポイント	
	気になってないわよー	闘技島:ディスカバリー「戦士たちの記録」	
ジェネラルと戦う	黒衣の番人	闘技島:宿屋のセーブポイント	
	怪獣4体同時出現!	闘技島:宿屋のセーブポイント	ライオットピーク:ノーマルクラスをクリア
フェンデル国境地帯に出る	ソフィちゃ～ん?	フェンデル国境地帯:ディスカバリー「モモの木」	★モモ
	あるか!? 秘密の抜け道	フェンデル国境地帯:国境砦前	
	偶然の反対は必然	フェンデル国境地帯:クレーター付近	
ベラニックに入る	厳しい環境だから?	ベラニック:宿屋のセーブポイント	煇石拾いの兄妹のイベントを見ると終了
	食べたくなるよ	ベラニック:ディスカバリー「カイガの台本」	★カイガの台本
宿屋のイベントで泊まったあと	ごほごほっ	ベラニック:宿屋のセーブポイント	
フェンデル山岳トンネルに入る	フェンデルの実態	フェンデル山岳トンネル:セーブポイント	
	この先に何がある	フェンデル山岳トンネル:ディスカバリー「氷樹」	
フェンデル高原に出る	高原で立ち止まる	フェンデル高原:ディスカバリー「キャベツ」	★キャベツ
	異変	フェンデル高原:ザヴェートへの連絡港側のセーブポイント	
ザヴェートへの連絡港に入る	……好き	ザヴェートへの連絡港:セーブポイント	カニタマをデュアライズしたことがある
ザヴェートに入る	入れないからな	ザヴェート:ディスカバリー「そこの見えない土管」	
	甘いんですよ兄さん	ザヴェート:ディスカバリー「マトリョーシカ風置物」	
	ぎゅっとなってぎゅっとして	ザヴェート:宿屋のセーブポイント	
	サプライズ誕生日ってね	ザヴェート:宿屋のセーブポイント	ザヴェート内で兵に追われるイベント発生で終了
兵士に追われる	こんな時だけ日課	ザヴェート:宿屋のセーブポイント	ザヴェート山に出ると終了
ザヴェート山に出る	恐ろしいです	ザヴェート山:ディスカバリー「ダイコン」	★ダイコン
	……すぎます	ザヴェート山:ディスカバリー「カボチャ」	★カボチャ
	迷う必要はない	ザヴェート山:アンマルチアの里側のセーブポイント	
	ヒューバート道に迷う	ザヴェート山:スニーク研究所側のセーブポイント	
チムピオーンボア戦後	信じる力は似るものか?	ザヴェート山:ザヴェート側のセーブポイント	
アンマルチアの里に入る	不自然な話	アンマルチアの里:宿屋のセーブポイント	
	ぺろり世界の噴水	アンマルチアの里:ディスカバリー「チョコレートの噴水」	★チョコレート
	好みをどうぞ	アンマルチアの里:ディスカバリー「ロボットペット」	
パスカルの部屋でイベントを見る	それはもう、涙が出るほどに	アンマルチアの里:宿屋のセーブポイント	
ザヴェート山に出る	それはオトメの特権よ	ザヴェート山:アンマルチアの里側のセーブポイント	
スニーク研究所に入る	ぼくが殺します	スニーク研究所:入り口	
	完成?未完成?	スニーク研究所:ディスカバリー「原素再装填装置」	
	天上の領域	スニーク研究所:ディスカバリー「冒涜の手中」	
	憧れだった	備考を参照	どこでも発生。アスベルが「プラチナホルダー」を装備
ヴェーレス戦後	無意味な事は許さない	スニーク研究所:エレベータ前	
スニーク研究所を出る	本当に練習なのか?	ザヴェート山:ザヴェート側のセーブポイント	ソフィとバトル、勝利でソフィ称号「誓いを信じる者」
	もう一度	ザヴェート山:ザヴェート側のセーブポイント	チャット「本当に練習なのか?」でソフィに負けるソフィと再戦
ザヴェートに入る	その弱気、気にいりませんね	ザヴェート:宿屋のセーブポイント	
フェンデル政府塔に入る	ぼくが降りればいいんですか?	ザヴェート:宿屋のセーブポイント	
入り口のイベント後	カーツを説得	フェンデル政府塔:入り口付近	
	男って本当にもう	フェンデル政府塔:ディスカバリー「氷の巣」	
	対応を見抜け	フェンデル政府塔:42階	上に向かうリフト付近
	世話がやけますねぇ	フェンデル政府塔:ディスカバリー「宝の山」	★コモンメタル
	残る行き先は……	フェンデル政府塔:42階最奥のセーブポイント	
ザヴェートに入る	北東の流氷地帯へ	ザヴェート:宿屋のセーブポイント	



マリク教官の教育的指導!

ディスカバリーあるところにチャットあり。ディスカバリーとチャットは基本的に１：１のペアになっているものだが、一部例外もある。幼少期の「癒しの湧き水」は、ディスカバリーブックを手に入れる前とあとの２回チャットが発生する。また、「伝説の校長の像」や「カラ井戸」などは、チャットに参加する仲間がパーティにいない場合は発生しない。そんなときは、新たな仲間が増えたあと、再度ディスカバリーを訪れれば発生するから安心していいぞ。

SYSTEM 2 サブイベント

世界を巡って、サブイベントを忘れずチェック！

ヒューバート加入後のサブイベントは、ラント西の港への船が出ている闘技島までストーリーを進めておくと、手間が省けるのでオススメだ。なお、今回発生するもののなかで、「寒い夜」はとくに発生タイミングがシビアなので注意！

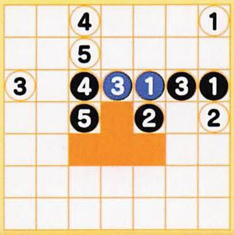
トラベル名	場所	発生タイミング	発生条件	報酬
お見舞い	ラント	シェリアと分かれる	幼少期:シェリアと分かれた直後、アストンの部屋に入る前にシェリアの家前にいるシェリアと会話	
父母の密談	ラント	アストンの部屋から出る	幼少期:アストンとのイベント後、ラントの裏山に入る前に自宅2階廊下の★を調べる	
ヴィクトリアへの辞令	バロニア	バロニアに入る	酒屋で騎士団の書類を入手し、依頼「騎士団の書類」をクリア	アスベル称号「ヴィクトリアの教え子」
(トラベルに載らない)	ラント	退学届けを書いてから	海辺の洞窟に入るまでに、自室のベッドで休む	
手向けの花	ラント	アヴァクーム戦後	自宅前の花畑で摘んだ花を入手し、依頼「摘んだ花」をクリア	
(トラベルに載らない)	ウォールブリッジ地下遺跡	ウォールブリッジ地下遺跡に入る	ウォールブリッジへの出口付近で会話イベント	
山賊退治	グレル旧街道	グレルサイドに入る	グレル旧街道にいる山賊と会話で、バンデットリーダー、バンデットとバトルし、勝利する	パスカル称号「ウインドサマナー」
ソフィの種集め	ラント	東ラント街道の川からラントに入る	シェリア宅前の花壇の★を調べ、各地で手に入れた種を植える ここまでで入手できる花の種は、 ナイトリリーの種:バロニアの市街地から、港へ向かう道の途中にある花壇 ナノハナの種:グレルサイドの広場から、デール公爵邸へ向かう途中にある花壇 アマリリスの種:オル・レイユの宿屋の右にある坂の上 ガーベラの種:セイブル・イゾレ道具屋右のサボテンの近く ラサンブルの種:ユ・リベルテのオズウェル邸の花壇 沈丁花の種:闘技島の港にある宝箱の横 ニフェルムの種:ベラニックの宿屋奥の部屋 ブラッディローズの種:ザヴェートの宿屋2階の右の部屋 マムシソウの種:アンマルチアの里の長の間	???
マリクの先生	東ラント街道	バロニア城でマリクが加入	小屋にいるおじいさんと会話	貴重品「ウィンドル軍史(バロニアの依頼で使用)」、マリク称号「ナイスミドル」
名無しの手紙	ラント	シェリアを救出する	ラントの裏山の誓いの木	貴重品「名無しの手紙」、シェリア称号「敏感女性」
(トラベルに載らない)	オル・レイユ	オル・レイユに入る	こかめにんを助ける	貴重品「こかめにんのメモ」
珍獣図鑑	ストラタ岩石砂漠	ストラタ岩石砂漠に出る	ディスカバリー「ストラタサボテン」付近にいるおじさんと会話	貴重品「珍獣図鑑(オル・レイユの依頼で使用)」
魔法カルタ	セイブル・イゾレ	セイブル・イゾレに入る	入り口付近のおじさんと会話	ピーチグミ×3
魔法研究都市の秘密	セイブル・イゾレ	セイブル・イゾレに入る	研究所内の★を調べる	パスカル称号「アクアサマナー」
オズウェルの行動1	ユ・リベルテ	ストラタ大統領と出会う	大統領と会話後、ヒューバート加入前までにオズウェル邸に入る	
秘密の申し出	ラント	ヒューバート加入	自宅でケリーと会話後、バロニア城の監査官と会話	貴重品「交易許可証(オル・レイユの依頼で使用)」、アスベル称号「ヒーロージュニア」
フレデリックの失くし物	ラント	ヒューバート加入	シェリア宅で★を調べ、依頼をクリア	スミビヤーキ
ビアスのその後	オーレンの森	ヒューバート加入	奥の村でビアスとバトル。バトルに勝利で入手	貴重品「ウィンドル勲章(バロニアの依頼で使用)」、ビアスクロー
ウォールブリッジの異変	グレルサイド	ヒューバート加入	デール邸でデールと会話後、ウォールブリッジ地下遺跡へ ソフィの幻を見た場所でジェリーローパーとバトルし、貴重品「異変の証拠」を入手 グレルサイドに戻り、依頼「異変の証拠」をクリア	ロテンデウラレール
かくれんぼ	ウォールブリッジ	ヒューバート加入	中央塔でメイドと会話し、8人の子どもたちを捜す ●建物の外、亀車の裏 ●最北塔・右、2階の北門レバーの横 ●最北塔・左、地下の通路　「……」としか言わないウィンドル兵に8回話しかけ、その奥 ●最北塔・左、地下　ディスカバリー「三百年樽」の裏側 ●北主塔・左、地下　左の黄色い果物や袋のある箱の裏 ●南主塔・左、屋上　倒れているウィンドル兵にコロッケを渡し、進んだ先の柱の陰 （コロッケはデュアライズ、または中央塔の屋上にいるかめにんから411ガルドで購入） ●最南塔・右、地下の通路　ウィンドル兵にライフボトルを3個渡し(フェザーワッペンを入手)、その奥 ●最北塔・左、2階のうつぶせになっているウィンドル兵に全ガルドを貸す。最南塔・右、地下で所持金が499ガルド以下の状態でウィンドル兵と会話し(貸したお金が返ってくる)、その奥	シェリア称号「かくれんぼー将軍」
謎の力	オル・レイユ	ヒューバート加入	出口付近の★を調べる	ヒューバート称号「秘密主義」
ソフィお嬢様	ユ・リベルテ	ヒューバート加入	居住区にいるメイドと会話。ストラタ大砂漠・西の魔物の骨にある★を調べ、貴重品「形見のロケット」入手。ユ・リベルテへ戻り、依頼「形見のロケット」をクリア	ソフィ称号「ソフィお嬢様」
彼女の練磨道具	ユ・リベルテ	ヒューバート加入	ユ・リベルテ:商業区にいる女性と会話。ストラタ大砂漠・東の★の付近にいるプチコパルとバトルし、貴重品「練磨道具」入手。依頼「練磨道具」をクリア	ヒューバート称号「とぼけメガネ」、宝石練磨屋が開店
ヘンな人たち1	グレルサイド	ヒューバート加入	宿屋にいるジョーと会話	ソフィ称号「ヘブンガール」
ヘンな人たち2	バロニア	ヒューバート加入	「ヘンな人たち1」を見ている。宿屋にいるジョーたちと会話	ハンバーグ×3
ヘンな人たち3	オル・レイユ	ヒューバート加入	「ヘンな人たち2」を見ている。道具屋奥にいるジョーたちと会話	マリク称号「翼を生やす者」
ヘンな人たち4	セイブル・イゾレ	ヒューバート加入	「ヘンな人たち3」を見ている。出口付近にいるジョーたちと会話	ポークカレー×3
ヘンな人たち5	ユ・リベルテ	ヒューバート加入	「ヘンな人たち4」を見ている。宿屋奥にいるジョーたちと会話	バトルソード
オズウェルの行動2	ユ・リベルテ	ユ・リベルテ北の港に入る	オズウェル邸に入る	
誰の入れ知恵?	闘技島	闘技島に入る	ライオットピーク5階から挑んで、最後に出てくるリンチェから貴重品「常備薬」を盗み(6%)、依頼「常備薬」をクリア	カタクナール
ヘンな人たち6	闘技島	闘技島に入る	「ヘンな人たち5」を見ている。右にある★を調べる	うな重×3
寒い夜	ベラニック	ベラニックに入る	兄妹の煇石拾いイベントが起こらないよう、「ストラティーヌの角」を5本以下にするか、兄妹をよけて先に宿屋に泊まる	
かつあげ少年	ベラニック	ベラニックに入る	民家を抜けた先にある宝箱に近づき、サジに1000ガルド払う 井戸の裏に隠れているサジに話しかけ、1000ガルド返してもらう 民家内でサジと会話し、100、200、400、800、1600、3200、6400ガルドの計7回ガルドを渡す	シェリア称号「おひとよし」
ヘンな人たち7	ベラニック	ベラニックに入る	「ヘンな人たち6」を見ている。宿屋の舞台上に居るジョーたちと会話	バトルナイフ
ロックガガン研究家	フェンデル高原	フェンデル高原に出る	フェンデル高原:フェンデル山岳トンネルを抜けたところにいる男と会話 ストラタ大砂漠・東の獣ヶ先でロックガガンと戦い、貴重品「ロックガガンの毛」を盗む(25%) 依頼「ロックガガンの毛」をクリア	マリク称号「デカイ男」
ヘンな人たち8	ザヴェート	ザヴェートに入る	「ヘンな人たち7」を見ている。宿屋にいるジョーと会話	ヒューバート称号「先輩弟」
環境大臣	ザヴェート	ザヴェートに入る	マリクを先頭にして、宿屋にあるゴミ箱を調べゴミを15個捨てる	マリク称号「環境大臣」
病気の少女	ザヴェート	ザヴェートに入る	ぬいぐるみを持っている状態で、民家で寝込んでいる少女と会話 ここまでで入手できるぬいぐるみは、 インプぬいぐるみ(グレルサイド魔導書売りの男性の隣の宝箱) ねこぐるみ(ザヴェートで子どもから10ガルドで買う) のこぐるみ(ラントの民家前の宝箱) バウルぬいぐるみ(ユ・リベルテ北門のかめにんから、南東の宝箱) ブッシュベイビー(ベラニックの民家の宝箱) もじくんぬいぐるみ(バロニアの酒場横の宝箱)	???
擬態魔物	ザヴェート山	ザヴェート山に入る	スニーク研究所付近の宝箱を調べ、フェイクと戦い勝利する	貴重品「武具の材料(ザヴェートの依頼で使用。武具屋開店)」、パスカル称号「フレイムサマナー」
ショットキューブ	アンマルチアの里	アンマルチアの里に入る	ミニゲーム「ショットキューブ」をレベル2までクリア	パスカル称号「論理一娘」
ヘンな人たち9	アンマルチアの里	アンマルチアの里に入る	「ヘンな人たち8」を見ている。宿屋にいるジョーたちと会話	みかんマフラー
とある思い出	アンマルチアの里	長の間でのイベントを見た	アンマルチアの里出口にいる青年と会話	シェリア称号「一人っ子」
マリクの回想1	ザヴェート	カーツに会いにザヴェートに戻る	魔法のカルタNo.37が入った宝箱の近くにある★を調べる	
マリクの回想2	ザヴェート	カーツに会いにザヴェートに戻る	「マリクの回想1」を見ている。宿屋の★を調べる	
兄弟	ザヴェート	カーツに会いにザヴェートに戻る	宿屋に泊まる	
パスカルの春	ザヴェート	カーツに会いにザヴェートに戻る	フェンデル政府塔侵入後、ザヴェートに戻りフェルマーと会話	
マリクの回想3	フェンデル政府塔	カーツに会いにザヴェートに戻る	「マリクの回想2」を見ている。カーツの部屋の★を調べる	



CHECK ショットキューブの難易度2をクリアしちゃおう！

クリアするコツは、最初から中央の枠内に入っている（または中央に移動させた）キューブを利用して、ほかのキューブを引っ掛ける壁を作ること。そのなかでも今回は、難易度2を解説する。なお、各難易度の全ステージをクリアすると、練習問題はルーンスタッフ、難易度1はバトルスタッフ、難易度2はプラチナスタッフが貰える（初回のみ）。

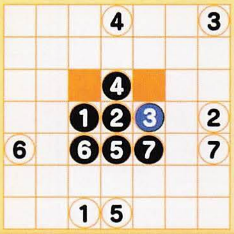
ステージ7



手順

1：①を❶へ
2：②を❷へ
3：③を❸へ
4：④⑤を❹❺へ
5：❶❸を⓵⓷へ

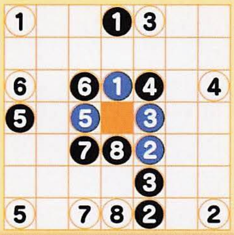
ステージ8



手順

1：①を❶へ
2：②を❷へ
3：③を②の位置から⓷へ
4：④を❹へ
5：⑤を❺へ
6：⑥を❻へ
7：⑦を❼へ

ステージ9



手順

1：①を❶へ
2：❶を⓵へ
3：②を❷へ
4：③を❸へ
5：④を❹へ
6：⑤を❺へ
7：❺を⓹へ
8：⑥を❻へ
9：⑦を❼へ
10：⑧を❽へ
11：❷❸を⓶⓷へ



マリク教官の教育的指導！

ここでは上記のサブイベントについて補足していくぞ。まず、「かくれんぼ」で所持金を兵士に貸したあと、かめにんなどを利用して所持金を500ガルド以上に増やしてしまうと、最南塔・右の兵士がどいてくれないので気を付けろ。次に「常備薬」や「ロックガガン研究家」のアイテムを盗むには、特定の称号のランクを上げ、術技に“アイテムを盗む”効果を付加する必要がある。ソフィの「アストラルベルト」に、称号「抜刀の誇り」で盗む効果を付けるのがオススメだ。

Tales of Graces テイルズ オブ グレイセス

『TOG』をもっと楽しむためのファンページ!!

エフィネアワールドタイムス VOL.2



『TOG』の世界をいろんな角度から掘り下げて、さまざまな魅力を探っていきます！
今回はファッションチェック＆シナリオライター・田中豪さんのコラムの2本立て★

新春特別企画！ いちばんオシャレなのはダレ!? 『TOG』ファッションチェック!!

特別な「称号」をゲットすることによって、いろいろな衣装にチェンジできる各キャラクターたち。そこで、彼らにモデルになってもらい、ステキな衣装を身にまとった姿を激写！　フォーマルな服装から水着まで、それぞれの個性が際立つ着こなしをチェックしてみて！　さぁ、『TOG』攻略班が決める「オシャレグランプリ」の栄冠は、誰の頭上に輝くのでしょうか…!?

アスベル・ラントさん（18歳）

領主の息子だけあって、どんな姿をしてもどこか気品が漂っています。



正装
アップにした前髪が凛々しさを際立てる！

スーツ
細身のダークスーツに眼帯でキメ。

水着
はだけてチラッと見える腹筋がたまりません。

ヒューバート・オズウェルくん（17歳）

服装に合わせてメガネを変えるなど、意外とオシャレ上級者と見た！



水着
「オズウェル」の名前入り水泳帽に注目。

スーツ
執事チックな燕尾服がお似合い！

正装
さりげなく赤フレームのメガネを着用。

シェリア・バーンズさん（18歳）

見事にさまざまなテイストのファッションを着こなしているシェリアさん。拍手！



アイドルマスター 涼
バックショットもかわいく決まっています。

正装
ふんわりボレロで女子力アップ。

水着
片方にまとめた髪の毛もいい感じ。

歌姫
世界の歌姫・BoAさんとおそろい（★）。

小悪魔
いのまたむつみ先生デザイン。ハート型の胸元がポイント♥

ソフィさん（年齢不明）

幼さが残るソフィさんは、ツインテールを生かした甘めのファッションがお似合い。衣装によっては髪の毛の色も変化。



水着
にゃんこ風に、首に鈴が。

正装
見事な縦ロールがゴージャス。

アイドルマスター絵里
ピンク色のミニ丈ワンピが超キュート。

初音ミク
有名なボーカロイドの衣装。カンペキな着こなし！

マリク・シザースさん（40歳）

艶雄（アデオス）世代のマリクさん。大人の男の魅力全開です。



正装
ここぞというときのメガネ。グッときます。

スーツ
ちょっと殺し屋にも見えますが、気のせい。

水着
紫のブーメランパンツがセクシー!!

パスカルさん（22歳）

突飛な言動で、普段はあまり女性らしさを感じさせないパスカルさんですが……？



アイドルマスター 愛
こんなアイドル風の衣装もお似合い！

正装
帽子などの小物にも気を使っています。

水着
これがもしかして一番彼女らしいかも。

総評

レベルの高い着こなしが多かったけど、衣装によってさまざまな表情を見せてくれたシェリアさんにグランプリを進呈！



▲受賞の喜びで、はにかみ気味？

『TOG』シナリオライターコラム【中編】 TOGひみつ日誌

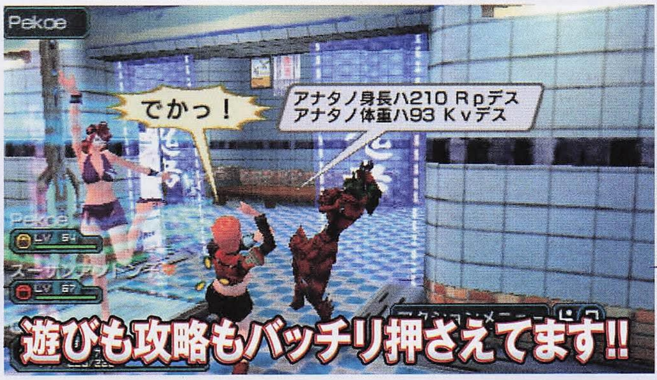


（株）バンダイナムコゲームス
田中豪氏
『テイルズ オブ レジェンディア』なども担当した、メインシナリオライター。

こんにちは。バンダイナムコゲームスの田中豪です。『TOGひみつ日誌』の2回目ということで、今月も先月に引き続いて、シナリオの裏話などをご紹介させていただきます。前回はアスベルの話をしたので、今回は別のキャラの話題を。まずはじめにソフィですが、彼女に関しては初期構想段階からイメージが一貫していて、最後までぶれることがありませんでした。いのまた先生のデザインも自分が頭の中で漠然と思い描いていた姿とぴったり重なって、見た瞬間これだ！　と思ったことを覚えています。ソフィで目指したのは純粋な心を描写することです。純粋ゆえに、彼女に接する人の心情を映し出す鏡のような役割を果たすといってもいいでしょうか。「見ため13歳くらい」の設定にしたのは、幼少期はみんなよりちょっとお姉さん、青年期はみんなの子ども、といった具合に、同じキャラクターなんだけど接する側の立場が変わることで、仲間内での立ち位置が変化するようにしようと思ったからです。物語中盤で彼女の大きな秘密がひとつ明らかになりますが、後半はさらにいろいろなことがわかっていきます。現時点ではまだ言えないことも多いのですが、どうか彼女のこれからを見届けていただければと思います。続いてシェリア。青年期で再会して以来、ぎくしゃくしていたアスベルとの仲もゲームを進めて行くにつれ修復され、一安心といったところでしょうか。ウォールブリッジのところでソフィやパスカルとお風呂の話をするイベントがあるのですが、あの場面を書いたときに「まだ独身なんだけどソフィ、パスカルのお母さん役になっている」という彼女の立ち位置が自分の中で明確になりました。自然にそうできるあたりがシェリアのシェリアらしさなんだと思います。ちなみに、一番最初に作った叩き台の書類には「幼い頃から男勝りの勝ち気な性格。正義感が強い。長じて修道女になるも男勝りな性格は直らず、悪い子羊たちを容赦なくしばき倒す武闘派シスターとして恐れられている。使用武器はモーニングスター」などと書いてありました（笑）。その後、スタッフとの綿密な打ち合わせを経て今のシェリアの人物像が固まっていったわけですが、かわいらしくなってとてもよかったと思います。しかし芯の強いところは最後まで残ったので、そこがお母さんっぽさにつながっているのかもしれません。ちなみに彼女は、行く先々で町の人から「結婚してくれ」「孫の嫁に来てくれ！」などと求婚されまくる撃墜王にするのはどうだろう？　などと考えていたこともありました。実際彼女はものすごくモテているので、アスベルもうかうかしていたらいけないんじゃないかと思います（笑）。次にヒューバート。初稿の段階では相手によって言葉遣いを変えていたんですが、それを最終的に誰に対しても敬語で話すようにしました。こうすることで、自分の中でキャラクターがかっちり決まった気がします。ヒューバートはアスベルが言わないような決めゼリフをバンバン口にする、ある意味主人公より主人公っぽいキャラクターです。声を当ててくださった水島大宙さんは、オーディションのときはアスベル候補として来ていただいたのですが、声を聞いた瞬間ヒューバートだ！　と思い、急遽アスベルのセリフをヒューバートで演じてもらったら、やはりピッタリでした。アスベルとのわだかまりも徐々に解消されるので、シェリア同様今後の活躍にご期待いただけると嬉しいです。相変わらず他人に対する警戒心は強いですが、彼の頑なな心を解きほぐす人は果たして現れるのでしょうか？

……と、3人の話をしたところでスペースが尽きてしまいました。今後もさまざまな展開が待ち構えていますので、引き続きよろしくお願いいたします！　タイガーフェスティバル（掛け声）！

※ファッションチェックに掲載した「水着」と「正装」は、ゲーム中での入手のほか、DLCで各キャラごとに「本編衣装セット」を200Wiiポイントで購入可能。また、シェリアの「歌姫」を除く衣装もそれぞれ400Wiiポイントで購入できる。★シェリアの「歌姫」は、BoAさんのマキシシングル「まもりたい ～White Wishes～」の、テイルズ オブ グレイセス盤に付属したダウンロードコードを入力すれば入手できる。



PHANTASY STAR PORTABLE 2
ファンタシースター ポータブル

『ファンタシースター』 シリーズ最新作として発売された本作が、ついに出荷本数50万本を突破！ DLコンテンツや全国で行われるファン感謝祭など、次々と開催されるイベントにも注目！

第6章までのフリーミッションとリフォームチケットを大特集!

今回は攻略と企画の2本立てでお届け！ 前半はミッション攻略に役立つモンスターリストと、最後に待ち構えるボスの対策を解説。後半は全リフォームチケットのグラフィックを大公開！ ゲームス支部メンバーのコメントや、部屋の雰囲気に合わせたオススメルームグッズも要チェックだ。

ファンタシースターポータブル2

発売中（2009年12月3日発売） UMD版:¥5,040（税込）／ダウンロード版:¥4,500（税込）

PSP		
ジャンル	RPG	ACT
メーカー	セガ	SF
備考	プレイ人数:1〜4人／オンライン対応（※1）	協力

※1：アドホックモード、インフラストラクチャーモード対応　※2：射撃、法撃のどちらにも耐性がある。　※3：オル・ゴーモンは法撃耐性（ゴーモンは耐性なし）。



フリーミッション&ボス攻略

ストーリー第6章までのストーリーミッションとフリーミッションに出現するボスの倒し方をレクチャー！ これを参考にして、ミッションに挑む前に装備する武器の種類や属性を合わせるといいだろう。

「このミッションで登場するモンスターってどんな属性だったっけ……？」そんな悩みをスパッと解決するのが、このモンスターリストだ。ミッションごとに出現するモンスターの属性と耐性をまとめているので、行きたいミッションに合わせて装備を整えるといい。また、レアモンスターがどこで出現するかという確認に使うのもアリだ。なお、黄色の欄で表示しているモンスターはそのミッションのボスであることを示し、名称の後ろについている「★」はレアモンスターであることを示している。

Check! マルチモードでプレイすると特殊なミッションが……!?

マルチモード中にランダムで発生する緊急ミッションは、レアモンスターが多く出現＆アイテムドロップ率が300%のため、レアアイテムを入手できるチャンス！ なお、別のミッションを受けたり、セーブしてタイトル画面に戻ると消えてしまう点に気をつけたい。

■海の底の古代遺跡

モンスター	属性	耐性
バジラ	炎	ー
エビルシャーク	雷	ー
パルシャーク	炎	ー
タヴァラス	光	ー
ヴァルガタス	光	射撃
スヴァルティア	光	射撃
ルタス・ジッガ ★	光	射撃

■遺跡の奥に眠るモノ

モンスター	属性	耐性
バジラ	炎	ー
ゴルモロ	光	ー
タヴァラス	光	ー
ポラヴォーラ	雷	射撃
スヴァルタス	光	射撃
オルグダス ★	光	射撃

■草原の支配者

モンスター	属性	耐性
ポルティ	雷	ー
ヴァーラ ゴ・ヴァーラ	雷	ー
ギルシャーク ★	光	射撃
コルトバ	炎	ー
スティンギー	雷	ー
ディ・ラガン	炎	ー

■狂う珍獣

モンスター	属性	耐性
ポルティ	雷	ー
アスターク	雷	射撃
スティンギー	雷	ー
ディストバ	炎	ー
コルトバ	炎	ー
ワルムス	雷	射撃
オルグダス ★	光	射撃
ゴル・ドルバ	炎	射撃

■紅の巨獣

モンスター	属性	耐性
バジラ	炎	ー
ゴルモロ	光	ー
ヴァーラ ゴ・ヴァーラ	雷	ー
ディストバ	炎	ー
スティンギー	雷	ー
タヴァラス	光	ー
アスターク	雷	射撃
ルタス・ジッガ ★	光	射撃
ポラヴォーラ	雷	射撃
ディ・ラガン	炎	ー

■エンドラムの残党

モンスター	属性	耐性
YG-01Z BUG	雷	ー
GSM-05 シーカー	雷	射撃
GSM-05B ボーマルタ	雷	射撃
特務兵・カノーネ	雷	ー
特務兵・アサルト	雷	ー
グリナ・ビートC	雷	射撃
グリナ・ビートS★	雷	射撃

■多脚兵器破壊指令

モンスター	属性	耐性
エビルシャーク	雷	ー
パルシャーク	炎	ー
ギルシャーク ★	光	射撃
グラビットS7	雷	ー
GSM-05B ボーマルタ	雷	射撃
ジェリス	変化	射撃
レオル・バディア	雷	ー

■奪われた破壊兵器

モンスター	属性	耐性
ゴーマ・ディラ	炎	打撃
ゴーマ・メスナ	炎	打撃
ビード・グルーデ	土	射撃
グリナ・ビートS ★	雷	射撃
ローグス・マッズ	炎	ー
ローグス・ウィッコ	土	ー
マガス・マッガーナ	雷	ー

■修羅の谷

モンスター	属性	耐性
サンド・ラッピー	土	ー
ナヴァル	土	ー
ヴァンダ ヴァンダ・メラ	炎	ー
ブル・ブナ	土	射撃
ポイゾナスリリー	氷	ー
ナルリリー ★	光	ー
モグ・ボッゴ	土	射撃
ヴァンダ・オルガ	土	射撃

■熱帯雨林の猪突獣

モンスター	属性	耐性
ナヴァル	土	ー
ヴァンダ ヴァンダ・メラ	炎	ー
ベッガ	土	ー
ポイゾナスリリー	氷	ー
ナルリリー ★	炎	ー
ドルァ・ゴーラ	炎	射撃
バグ・デッガ	雷	射撃

■最凶の砂獣

モンスター	属性	耐性
ジャッゴ ★	光	ー
サンド・ラッピー	土	ー
ナヴァル	土	ー
ヴァンダ ヴァンダ・メラ	炎	ー
ズーナ	炎	ー
ブル・ブナ	土	射撃
ドルァ・ゴーラ	炎	射撃
モグ・ボッゴ	土	射撃
ディマゴラス	土	ー

■鉱山防衛

モンスター	属性	耐性
ラプチャ	氷	ー
サンド・ラッピー	土	ー
ヴァンダ ヴァンダ・メラ	炎	ー
ジシャガラ	氷	ー
ズーナ	炎	ー
ポイゾナスリリー	氷	ー
ナルリリー ★	光	ー
モグ・ボッゴ	土	射撃
コグ・ナッド	光	射撃

■砂塵の機械戦士

モンスター	属性	耐性
YG-01Z BUG	雷	ー
YG-01K BUGGE	雷	ー
YG-01U BUGGES ★	雷	ー
フラビットB1	雷	ー
GSM-05B ボーマルタ	雷	射撃
GSM-05M ティレントス	雷	射撃
グリナ・ビートC	雷	射撃
特務兵・カノーネ	雷	ー
特務兵・ソルダ	雷	ー
特務兵・アサルト	雷	ー
マガス・マッガーナ	雷	ー

■燃ゆる銀世界

モンスター	属性	耐性
ラプチャ	土	ー
ヴァンダ・オルガ	土	射撃
バーベラス・ウルフ	土	ー
ベッガ	土	ー
ル・ダッゴ	土	ー
ビル・デ・ビア	土	射撃
ビル・デ・メラン ★	光	射撃
バファル・ブラッガ	炎	射撃

■氷雪の洞窟

モンスター	属性	耐性
ナヴァル	氷	ー
ヴァンダ ヴァンダ・メラ	氷	ー
サベージ・ウルフ	氷	ー
ビル・デ・ビア	氷	射撃
ビル・デ・メラン ★	光	射撃
ダゴ・グジェリ	変化	打撃

■最果ての実験基地

モンスター	属性	耐性
ジャッゴ ★	光	ー
サウギータ	炎	ー
ナヴァ・ルッダ	炎	ー
ヴァーラ ゴ・ヴァーラ	炎	ー
バル・ソーザ	炎	法撃
ウバクラダ	炎	射撃
バファル・ブラッガ	炎	射撃

■蛇獣覚醒

モンスター	属性	耐性
ラプチャ	土	ー
ナヴァ・ルッダ	土	ー
ヴァンダ・オルガ	土	射撃
ジシャガラ	土	ー
ビル・デ・メラン ★	光	射撃
ドルァ・ゴーラ	土	射撃
ディー・ロレイ	氷	ー

■極寒の地で蠢くモノ

モンスター	属性	耐性
ナヴァ・ルッダ	氷	ー
ヴァンダ ヴァンダ・メラ	氷	ー
ジシャガラ	氷	ー
サベージ・ウルフ	氷	ー
バーベラス・ウルフ	土	ー
ル・ダッゴ	土	ー
ビル・デ・ビア	氷	射撃
ビル・デ・メラン ★	光	射撃
ドゥガ・ドゥンガ	土	ー

■灼熱の震角獣

モンスター	属性	耐性
ナヴァル	炎	ー
ヴァンダ ヴァンダ・メラ	炎	ー
ジシャガラ	炎	ー
ナノノドラゴ	炎	射撃
ビル・デゴラス	土	ー

■狂信者の杜

モンスター	属性	耐性
バイシャ甲21型	土	法撃
バイシャ乙32型	土	法撃
シノワビート	土	射撃
シノワゴールド ★	光	※2
教団警衛士・タグバ	氷	ー
教団警衛士・オズナ	炎	ー
アダーナ・デガーナ	光	ー

■流水の神殿

モンスター	属性	耐性
ブナリ甲3型	土	ー
バイシャ甲21型	土	法撃
バイシャ乙32型	土	法撃
教団警衛士・バスタ	雷	ー
教団警衛士・オブメ	光	ー
シノワ・ヒドキ	光	ー
シノワゴールド ★	光	※2

■凶飛獣討伐

モンスター	属性	耐性
ラッピー ★	光	ー
アギータ	氷	ー
ゴーモン オル・ゴーモン	氷	※3
オルアカ	炎	ー
テンゴウグ	炎	ー
オンマゴウグ	炎	ー

■桜華の法撃

モンスター	属性	耐性
サウギータ	氷	ー
ブーマ	氷	ー
ゴ・ブーマ	土	ー
ジゴ・ブーマ ★	光	法撃
コウマヅリ	氷	法撃
ウバクラダ	氷	射撃
ダカマヅリ	炎	射撃

■白き聖獣

モンスター	属性	耐性
ラッピー・パラル ★	光	ー
カクワネ	光	法撃
サウギータ	光	ー
ゴーモン オル・ゴーモン	光	※3
コウマヅリ	光	法撃
ムルヌハ	光	法撃
ウバクラダ	光	射撃
アルテラツゴウク	闇光	ー

■東方より来るモノ

モンスター	属性	耐性
サウギータ	氷	ー
ゴーモン オル・ゴーモン	氷	※3
オルアカ	炎	ー
ゴウシン	炎	法撃
カマトウズ	氷	法撃
オンマゴウグ	炎	ー

■花吹雪く追走戦

モンスター	属性	耐性
ブナリ甲3型	土	ー
バイシャ甲21型	土	法撃
バイシャ乙32型	土	法撃
教団警衛士・バスタ	雷	ー
教団警衛士・オブメ	光	ー
シノワ・ヒドキ	光	ー
シノワゴールド ★	光	※2

■SEEDの胎動

モンスター	属性	耐性
デルセバン デルジャバン	闇	ー
ガオゾラン	闇	法撃
センディラン	闇	ー
ジェディン	闇	打撃
ダーベラン ★	闇	射撃
ディルナズン	闇	射撃
ダーヴァガイン	闇	射撃
ダルク・ファキス	闇	ー

■メトロリニア突破

モンスター	属性	耐性
フラビットB1	雷	ー
GSM-05 シーカー	雷	射撃
SEED・キャストSh	闇	ー
SEED・キャストKn	闇	ー
SEED・キャストTw	闇	ー
SEED・キャストSa	闇	ー
SEED・ラボスタッフ ★	闇	ー
同盟軍重装兵	雷	ー
特務兵・スパーダ	闇	ー
特務兵・ヴォビス	闇	ー
SEED・アーガイン	闇	射撃

■同盟軍本部奪還

モンスター	属性	耐性
YG-01Z BUG	雷	ー
YG-01U BUGGES ★	雷	ー
グラビットS7	雷	ー
GSM-05 シーカー	雷	射撃
GSM-05B ボーマルタ	雷	射撃
グリナ・ビートC	雷	射撃
同盟軍重装兵	雷	ー
SEED・アーダイト	闇	射撃

■プラント奪還

モンスター	属性	耐性
デルセバン デルジャバン	闇	ー
センディラン	闇	ー
ジェディン	闇	打撃
ダーベラン ★	闇	射撃
SEED・ヴァンス SEED・ヴィタス	闇	射撃

■暗黒の衛星

モンスター	属性	耐性
パノン ベル・パノン	闇	ー
デルセバン デルジャバン	闇	ー
センディラン	闇	ー
ジェディン	闇	打撃
ダーベラン ★	闇	射撃
ディルナズン	闇	射撃
SEED・ヴァンス SEED・ヴィタス	闇	射撃
キャリガイン	闇	射撃

■真影に至る闇

モンスター	属性	耐性
パノン ベル・パノン	闇	ー
デルセバン デルジャバン	闇	ー
デルナディアン ★	闇	射撃
センディラン	闇	ー
ジェディン	闇	打撃
ディルナズン	闇	射撃
ジャスナガン	闇	ー
ダルクファキス最終形態	闇	ー

■＝パルムのミッション　■＝ニューデイズのミッション
■＝モトゥブのミッション　■＝クラッド6のミッション

電撃警備保障 ゲームス支部

スーザンアントン子（ヒューマン♀／ブレイバー9：／LV：67）
今回の巻頭インタビューでは酒井プロデューサーにお話を聞いてきました！ 見逃している方はそちらもチェックを！

Pekoe（ヒューマン♀／ハンター：9／LV：54）
あまり家に帰っていなかったせいで（電車プレイがメイン）、レベルが一番低くなってしまいました…。レベルを上げなくてはっ！



ディ・ラガン

属性	出現ミッション
炎	草原の支配者（惑星パルム） 紅の巨獣（惑星パルム）

頭の下に潜り込んで動きを封じろ



▶スタンプはジャストガードで切り抜けろ。

コイツは突進やテイルアタック、スタンプやブレスなどを使う。尻尾の近くにいると使うテイルアタックは、攻撃範囲が広くて回避しにくい。打撃で戦うなら、頭の下に潜り込んで封じるのが得策だ。ただし、移動時の攻撃判定には注意。ダメージを受けてのけぞる場合は、動きが止まるまでステップ移動で距離を調整しよう。射撃と法撃の場合は中距離から頭部を狙うか、グレネードやラ系テクニックのロック数の多い攻撃を胴体に当てるのがオススメ。ちなみに、飛行中に使う火球ブレスはダウン効果があるので、ガードで対処するといい。



ボスの弱点はココだ！

防御力が最も低いのは頭部で、次点は翼。主観射撃で狙うのがいいが、上方への攻撃範囲が広いフォトンアーツ（以下PA）でも可。



ビル・デゴラス

属性	出現ミッション
土	灼熱の震角獣（惑星モトゥブ）

動き回るので遠距離攻撃が有効

突進（混乱）とテイルアタック（毒）を多用し、ほとんど立ち止まることがない。そのため、打撃で攻撃するよりも射撃かテクニックのほうが戦いやすい。打撃で戦うときは、突進をガードしてから攻撃するといいだろう。また、スタンプは攻撃力が高く、さらに地面からザコのザウッザ（属性：土）を呼び出す。ザウッザの攻撃力はあまり高くないが、数が多いので囲まれるとやっかい。時間経過で消滅するので、近寄られたときは吹き飛ばしで対処しよう。

ボスの弱点はココだ！

ディ・ラガンなどと同じく、頭と翼が弱点だが、動きが早いので攻撃が当てにくい。弱点を狙う場合は、まれに使うブレスのスキを突くこと。ジャストガードをしてから、素早く主観射撃などで攻撃しよう。



◀ブレスをガードして攻撃のチャンスを作れ。



ディマゴラス

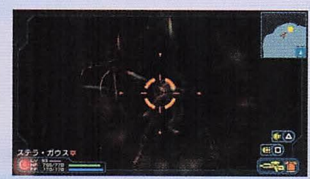
属性	出現ミッション
土	最凶の砂獣（惑星モトゥブ）

主観射撃で翼を攻撃して撃ち落とせ

フィールドの円周を飛行しながら、石つぶてや竜巻などで攻撃してくる。空中に静止して体を丸めたときは、行動不能攻撃の合図。地面に黒い印が見えるので、移動して避けよう。ディマゴラスが空中にいる間は打撃が届かないので、翼を主観射撃で攻撃して撃ち落とすこと。有効射程距離が長いロングレンジ系バレットが必須となる。翼にある程度ダメージを与えて落下したときがチャンス。起き上がるまで全力で攻撃を叩き込み、大ダメージを与えていこう。

ボスの弱点はココだ！

翼は防御力が低く、射撃耐性がない。射撃で戦うならここを重点的に狙おう。打撃は、ロック数が多い胴体を攻撃したほうが効率がいい。法撃ならどの部位でも安定してダメージが与えられる。



◀この体勢になったら、素早く移動して回避。



マガス・マッガーナ

属性	出現ミッション
雷	砂塵の機械戦士（惑星モトゥブ）など

攻撃を潜り抜けて背後に回れ



▶右腕の動きに注意しながら戦うこと。

大剣での斬り払いやマシンガン、誘導ミサイルなど豊富な攻撃を持つ。遠距離での攻撃がやっかいなので、まずは体の下に入ることが重要。敵の攻撃が見えにくくなるリスクはあるが、離れて戦うよりも安全だ。開始直後やワープ後はしばらく動きが止まるので、接近するチャンス。相手の背後に回り込み、足元の球体を攻撃していこう。右腕に剣を持つと突進か回転斬り、腕を振り上げたら地ならしの合図。突進は背後に回って避け、それ以外はガードで防ぐ。地面に青いマーカーが表示されたときは、移動してミサイルを回避しよう。



ボスの弱点はココだ！

胴体中央で回転しているプロペラと、両肩が弱点。プロペラは胴体に邪魔されて当てにくいので、射撃なら肩を狙ったほうが確実だ。



レオル・バディア

属性	出現ミッション
雷	ストーリー第2章Act2 多脚兵器破壊指令(惑星パルム)

脚に集中攻撃してボスの体勢を崩せ

4つの脚に支えられた円盤型の巨大マシナリーで、多彩な攻撃を持つのが特徴。攻撃の当たる部位が少ないので、ロック数が少ない高威力のPAが役立つ。弱点のコアに攻撃するには、まず脚を攻撃して態勢を崩さなければならない。脚は全部で4つあるが、体勢を崩すために必要な累積ダメージは共通なので、どれを狙ってもOK。脚を攻撃するときは、相手の胴体を常に画面内に入れておこう。胴体が見えないと、相手の攻撃に素早く反応できないので注意。ある程度ダメージを与えて相手の体勢が崩れたら、素早く中央のコアに接近しよう。チェインコンボが継続している場合は、ハンドガンなどで繋げつつ接近するといい。なお、コアを攻撃するときは、攻撃範囲を考えること。範囲が狭いナックルやダガーの場合、胴体が持ち上がっている方向からでなければ攻撃が届かない。空振りで攻撃のチャンスを逃さないように注意。



ボスの弱点はココだ！

胴体中央に出現するコアが弱点だ。通常時はシールドで反撃してくるので、相手の体勢を崩すまでは手を出さないように。

攻撃パターンチェック　攻撃によって最良の対処方法が異なる

ジャンプ攻撃は、地面の影が大きくなった瞬間を狙って緊急回避するといい。ナパーム連射は、ガードで対処するのがオススメ。胴体上部から発射されるのが見えるので、タイミングを合わせてジャストガードを狙おう。無理なら、相手の胴体下に逃げ込めばOKだ。脚部に紫色の煙が出たときは円盤カッターの合図。フィールド外周の高台に移動すれば、相手の攻撃は届かない。





▲ジャンプ攻撃は、影が大きくなったときが緊急回避のタイミングだ。



◀▲ナパームは一定タイミングの連続攻撃なので、ジャストガードが有効。追尾機雷は移動が遅いので、走って回避しよう。

『PSP2』をもっと楽しもう 1

不具合を修正するアップデート

昨年12月25日に、いくつかの不具合を修正するアップデートが配信された。修正内容は以下のとおり。このアップデートを適用しないと、「インターネットマルチモード」には接続できないので注意。アップデートに関する詳しい内容は、『PSP2』公式サイトをチェックしてほしい。

修正内容
- ●ルームグッズが消失してしまう現象の修正
- ●ダメージが反映されない現象の修正
- ●トラップアイテム使用時のダメージ修正
- ●体験版からのインポートでの不具合修正

アップデートの手順

PSP本体のシステムソフトウェアを6.20以上にして、以下の手順でできる。アップデートは、『PSP2』のセーブデータが入ったMSDで実行しよう。

Check! 称号やパスワード用のルームグッズが再び手に入る

アップデート後は、称号とパスワード用のルームグッズがもう1度手に入る。不具合に遭遇してしまった人は、ビジフォンから再び入手しよう。



▲UMDにカーソルを合わせて△ボタンを押すと、メニューが表示される。DL版は、MSDの『PSP2』に合わせること。



▲「アップデート」にカーソルを合わせて、◎ボタンで決定する。アップデートするときは、無線LANが使えるようにしておこう。



▲アップデートが終了したら、タイトル画面で確認。画面右上にVer1.01の文字が表示されていればアップデート成功だ。



Ceren（ヒューマン♀／ブレイバー：16 ／ LV：103）
電車などの移動中にちょこちょこプレイして、ようやくレベル100突破！　でもまだ虹色に光るアイテムは見たことがありません……（´・ω・`）



ステラ・ガウス（キャスト♀／レンジャー：19 ／ LV100）
ディー・ロレイなど、主観射撃が使えないと長期戦になりやすいボスもいます。戦闘タイプに関わらず、最低でもハンドガンくらいは持って行きましょう。

ディー・ロレイ

属性	出現ミッション
氷	蛇獣覚醒（惑星モトゥブ）



ロングレンジ系バレットの主観射撃で戦え



▶ブレスは凍結効果があるのでガードしよう。

ディー・ロレイとは、イカダ状の足場に乗った状態で戦う。イカダは足場のスイッチを踏んでいる間だけその方向に移動する。相手との距離を詰めるために、うまく操作しよう。相手は、基本的に空中を飛んでいるので打撃が届かない。必ず、ロングレンジ系バレットをセットした主観射撃ができる武器を持っていこう。動きが遅いので、スイッチ操作で接近しながら攻撃していくだけでOKだ。足場の真横に移動してきたときが、打撃の大チャンス。足場を横付けすると相手の攻撃が止まるので、チェインコンボを活用して一気に倒そう。

ボスの弱点はココだ!



頭部が最大の弱点。また攻撃できる部位は、ある程度ダメージを与えると装甲がはがれる。はがれた後はその部位も弱点に変化。

オンマゴウグ

属性	出現ミッション
炎	凶飛獣討伐(惑星ニューデイズ) 東方より来るモノ(惑星ニューデイズ)



火炎弾はジャストガードで切り抜けろ



▶火炎弾は多段ヒットするので必ずガード。

見た目も攻撃パターンもディマゴラスと基本的には変わらないが、オンマゴウグのほうが空を飛ぶ頻度は少ない。地上で火炎弾をばら撒いてくるので、打撃で戦うならジャストガードで切り抜けつつ、攻撃するといいだろう。注意したいのは、行動不能攻撃と落雷攻撃。前者は、ディマゴラスのものよりも発動するまでの時間が短く、後者は攻撃力が高い。どちらも、地面を見ればどこに攻撃してくるのか判別できるので、しっかり確認すること。ちなみに、落雷攻撃は見た目は雷だが攻撃属性は炎なので、シールドラインの変更は必要ない。

ボスの弱点はココだ!



ディマゴラスと同様で翼が弱点。地上にいる状態でも、累積ダメージが一定値に達するとダウンを奪うことができる。

ドゥガ・ドゥンガ

属性	出現ミッション
土	極寒の地で轟くモノ（惑星モトゥブ）



ジャマなゴーマ・ディラは吹き飛ばしで対処

レオル・バディアに似たタイプだが、攻撃パターンが違う。とくに、スピン攻撃は見た目こそ円盤カッターと似ているが、性質はまったくの別物。高台にいるとナパームが飛んでくるので、中央でガードするのが得策だ。独自攻撃の乱射レーザーは、逆に高台が安全地帯。動きをしっかり見極めて戦おう。ほかにも、ゴーマ・ディラを呼び出す能力を持つ。時間経過で自動的に破壊されるので、倒すよりも吹き飛ばしで対処してボスの脚を集中攻撃しよう。

ボスの弱点はココだ!

胴体中央に出現するコアが唯一の弱点。レオル・バディアよりも、通常時の露出時間が少しだけ長い。ダウン時はコアへの攻撃が当てにくいので、射程が長いスピアやソード系を使うのがオススメ。



◀乱射レーザーは、高台に移動して避けよう。

アルテラツゴウグ

属性	出現ミッション
光／闇	白き聖獣（惑星ニューデイズ）



頭の位置で敵の属性を見抜け

2つの頭のうち、右の頭が上がっているときは闇、左の頭なら光属性に変化する。開始時は必ず闇属性から始まる。光と闇は相反する属性なので、しっかりこちらの装備を合わせておくことが重要。頭部の位置を確認するほか、ヒットエフェクトや音でも判別しよう。もう一つ注意したいのが誘導ブレス攻撃。相手の周囲をグルグルと回るので、しっかり周囲を確認して回避すること。注意点さえ守れば、ほかのドラゴン型と同様の攻略パターンで戦える。

ボスの弱点はココだ!

ほかのドラゴン型と同様、頭部と翼が弱点。下がっているほうの頭を狙えば、どの武器でも攻撃できる。また、尻尾には法撃耐性がない。テクニック中心で戦う場合は、尻尾を集中攻撃するのもいい。



◀ブレスは白が混乱、黒は感染効果を持つ。

アダーナ・デガーナ

属性	出現ミッション
光	狂信者の杜（惑星ニューデイズ）など



背後のくぼみに入り込んで攻撃しろ



▶地面から出る光に入るとダメージを受ける。

アダーナ・デガーナは、マガス・マッガーナ同様、遠距離戦が強いタイプ。左手から発射されるグレネードが強力なので、左手を正面に持ち上げたら素早くガードしよう。有効な攻撃法は、接近戦がベスト。どの武器で戦う場合でも、まずは背後にあるくぼみに入ることが最優先。ここに入ってしまえば、あとは後ろから攻撃が当て放題だ。なお、ブテンシュンレンザン（ダガー）など一部のフォトンアーツ（以下、PA）は、身長が低いとクボミから抜けてしまうので注意。オススメのPAはドゥース・ダッガズ（スピア）だ。

ボスの弱点はココだ!



胴部中央にあるコアが弱点。正面から攻撃する場合は主観射撃でなければ届かないが、背後からなら打点が高いPAでも当たる。

ダルク・ファキス

属性	出現ミッション
闇	SEEDの胎動（クラッド6）



左右の腕を落として攻撃を封じろ



▶射撃や法撃で、まずは腕を破壊しよう。

光属性以外のラ系テクニックやパンチ、レーザー攻撃などを使ってくる。攻撃が激しいうえに、本体に近付くと攻撃を無効化するバリアで防御するのでやっかい。まずは相手を弱体化させるために、左右にある巨大腕部を攻撃しよう。一定ダメージを与えると破壊でき、ほとんどの攻撃を封じられる。腕部破壊後は本体に接近して戦うのがベストだが、レーザーの直撃を受けるので真正面には立たないように。また、本体周囲に小さな腕があり、なぎ払いと叩きつけを使ってくる。攻撃には麻痺効果があるので、ガードしながら戦おう。

ボスの弱点はココだ!



本体上部にある顔が弱点。射撃で戦うときは、主観で狙うといい。ある程度の身長があれば、ディーガを当てることも可能。

『PSP2』をもっと楽しもう ②

ユニークなミッションが配信中!

現在、公式サイトではダウンロードミッションが無料で配信されている。このデータをインストールすると、ユニークな仕掛けのエクストラミッションが楽しめるのが特徴だ。また、本編では出現しないアイテムも登場するので見逃せない。ちなみに、「インターネットマルチモード」に接続した場合は、最新のミッションデータが自動的にダウンロードされる。

配信中のミッション
ファンタクイズバトル!
さすらいの星間行商人
トロとクロのPS冒険日記
焔帝の猛攻

ファンタクイズバトル!

ファンタに関するクイズが盛りたくさん!

炭酸飲料として有名なファンタに関するクイズと、ルームグッズを入手できるアスレチックで構成されたミッション。「マルチモード」専用で、仲間と正解数を競うこともできる。クイズで10ポイント以上獲得できれば、アスレチックにチャレンジ可能だ。チャレンジを成功させて、ファンタ缶のルームグッズを手に入れよう!



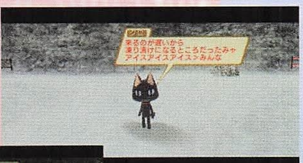


◀制限時間内に正解の場所へ移動しよう。

トロとクロのPS冒険日記

『トロステ』のトロ&クロが『PSP2』に登場!!

「ストーリーモード」専用のミッションで、『トロステ』のトロとクロが登場する。ファズンタル・ゼグンタルがボスとして登場するものの、難易度は低め。ミッションをクリアすると、トロとクロを呼び出せるパートナーカードがもらえるので、ぜひゲットしてほしい。





◀▲会話には、過去のシリーズなどの小ネタが盛り込まれている。



ドラゴン

属性	出現ミッション
炎	ストーリー第6章Act2 緊急ミッション

尻尾を切り落とせば能力が大幅に低下する

ブレスと噛み付き、回転攻撃を中心に使ってくる。とくに真正面への攻撃が強いので、横から攻撃するように。ロックできる部位は多いものの、背が高いので攻撃が当てにくい。まずは足を攻撃して体勢を崩すといいだろう。尻尾に集中攻撃すると破壊が可能で、成功すれば回転攻撃を使わなくなる。接近戦で戦いやすくなるので、高難易度では狙ったほうがいい。ちなみに、ストーリー第6章では敵のHPが低いので、尻尾を破壊するのは逆に難しい。破壊してもアイテムをドロップしたり報酬が増えることはないので無視してOK。



◀討伐デモで倒れたときにも攻撃判定が。

ボスの弱点はココだ!



翼に付いた爪が最も防御力が低く、頭部もやや低め。射撃や法撃で直接狙うのもいいが、先に足を攻撃したほうが効率はいい。

攻撃パターンチェック　攻撃範囲が広いので回避よりもガードが有効

回転攻撃は、こちらが相手の周囲にいると使用してくる。攻撃前に体を曲げるので、それが見えた瞬間にガードすればOK。ブレスと噛み付き攻撃は、ドラゴンの正面にいなければほとんど使ってこない。前者は小さく、後者は大きく頭を上げるのが合図だ。まれに突進攻撃を使ってくるが、これは突進後のスキが大きいので反撃のチャンス。やっかいなのは、地面に潜る攻撃だ。この状態になると、相手が出てくるまで手出しできなくなる。地中から吹き出る溶岩にも攻撃判定があり、さらに地中からの体当たり攻撃も。画面右上のレーダーでボスの位置を確認し、正面を向いてガードしよう。





◀▲動きをしっかり見れば、ジャストガードを狙いやすい。画面右上のレーダーも参考に。



ダルク・ファキス最終形態

属性	出現ミッション
闇	真影に至る闇（クラッド6）

逆さになった瞬間に高威力PAを叩き込め



▶隕石召喚は強制的に視点変更される。

通常状態では、ラ系テクニックと尻尾を使った攻撃が中心。逆さになると、尻尾やレーザーで攻撃したあとに押しつぶしや誘導弾などを使う。攻撃パターンがほぼ決まっているので、覚えてしまえば楽勝。注意すべきは、相手のHPが減ったあとに使う隕石召喚。最大HPの8割ぶんのダメージを受けるので、発動前にアイテムなどで回復しておこう。攻撃は、逆さになったときがチャンス。回転が止まったら真横から胴体に近付き、チェインコンボを叩き込もう。胴体全体が弱点なので、ロック数の多いPAなら一気に大ダメージを与えられる。

ボスの弱点はココだ!



ダルク・ファキス最終形態は、上半身全体が弱点。なかでも顔面は最も防御力が低い。ロック部位も多いので、積極的に狙おう。



オルガディラン

属性	出現ミッション
闇	????

遠距離攻撃中心で確実にダメージを与えろ

ランダムで出現するレアボスモンスター。行動パターンはドラゴンに似ているが、地面へ潜る攻撃がない。独自の攻撃は落雷、寄生弾、ワープ攻撃の3つ。落雷は直前に地面が光るので、移動すれば回避はカンタンだ。寄生弾はプレイヤーキャラに取り付き、一定時間後に自爆する。攻撃すれば破壊できるので、素早く対処したい。ワープ攻撃は、地中と側面の2種類が存在。どちらも攻撃前に出現場所に黒い渦ができるので、周囲をじっくり監視して回避しよう。

ボスの弱点はココだ!

翼の付け根にある、複眼のような場所が弱点。ドラゴンと同じ位置と覚えておくといいだろう。主観射撃でなければ狙えないので、ロングレンジ系バレットで離れた位置から攻撃するのがオススメ。



◀動きが遅いので、側面からの射撃が効果的。

大型モンスター攻略

危険な大型モンスターをピックアップ

出現ムービーが存在するモンスター以外にも、ミッションには数多くの強敵が存在する。ここでは、多数の大型モンスターのなかでも、とくに危険な敵をピックアップ。これらを参考にして、対処しよう。ちなみに、大型モンスターは状態異常に対する耐性が高く、ザルアやジェルンが効きにくい。弱体化できれば一気にラクになるが、効くまでテクニックを連発するのは×。まずはウィルストラップで感染状態にして、持久力を下げるといい。それから弱体テクニックを使えば、成功率は飛躍的に上昇する。



◀ウィルストラップが使えるのは、レンジャーとフォースのみ。惜しまず使っていこう。

■バグ・デッガ（属性:雷）



正面からの攻撃は一切無効。側面や背後からでなければダメージを与えられない。体が放電すると攻撃の合図なので、緊急回避で離れよう。突進は、ジャストガード後に真横への緊急回避で対処。

■カガジバリ（属性:光）



バリアに攻撃を当てると、その属性を吸収して反撃してくる。最も威力が低い雷属性を吸収させて戦うといい。打ち上げや吹き飛ばし攻撃を当てると、回転ラリアットを使うので注意しよう。

■シノワ・ヒドキ（属性:光）



正面へのパンチが強力で、シールドラインの属性が合っていないと一撃でやられることも。緊急回避で背後に回り込んで戦うといい。正面からの遠距離攻撃は、反撃される可能性が高いので×。

■グリナ・ビートC（属性:雷）



マシンガン連射や体当たりを多用。接近戦で使う踏みつけには防御力低下、突進には混乱効果があるのでやっかい。命中力が低めなので、トラップで感染状態にしてからザルアで弱体化すると○。

■ゴル・ドルバ（属性:炎）



突進やスタンプ攻撃を多用する。スタンプには麻痺効果があるので注意。突進がやっかいなので、背後から攻撃しつつ、スタンプをジャストガードで防ぐとカンタンに倒せる。

■グラス・アサッシン（属性:雷）



麻痺効果がある唾液や鎌で攻撃してくる。正面への攻撃範囲が広く、逆に背後への攻撃手段は一切ない。旋回速度が速いので、吹き飛ばしでダウンさせると安全に戦えるだろう。

『PSP2』をもっと楽しもう ③

DLCや大会などが目白押し!!

本作には、ダウンロードコンテンツ（以下、DLC）や公式イベントなど、本編にはないさまざまな楽しみ方が存在。DLCでは、製品版に含まれていない特別なデータが購入できる。バッチリ着飾りたいプレイヤーは注目だ。また現在、ファン感謝祭「リトルウィンググランプリ」が開催中！ 全国の腕自慢が集まり、この冬をアツく盛り上げるイベントだ!!

DLC価格
- ●シュバリエフリューゲ（キャスト男性用／パーツ）：無料
- ●サンタドレス／トナカイ着ぐるみ（服・パーツ）：各300円
- ●ハゴイタウォンド（ウォンド）／カドマツスピア（スピア）／カガミモチシャグ（シャドゥーグ）／メリークリスマス（グレネード）／クリスマスツリー（スピア）：各200円

ダウンロードアイテム

ミッションでは入手できない特別装備

ユニークなデザインの特別装備で、ダウンロード専用のアイテム。購入したプレイヤーだけに表示される装備で、そのほかの人には別のアイテムに置き換わって見える。





◀▲これらは、ゲーム本編には存在しないデータだ。気に入った装備があれば購入しよう。

リトルウィンググランプリ

2人1組のタイムアタック大会を開催!

現在、セガ公式イベントのタイムアタック大会「リトルウィンググランプリ」の予選が開催中。このイベントでは、2人1組で専用ミッションをプレイして、クリアタイムを競う。腕に自信がある人は、ぜひとも挑戦してみよう！



▶装備やレベルはすべて固定。純粋に、プレイヤーの腕が要求されるミッションだ。

公式サイト　http://phantasystar.sega.jp/psp2/



なんということでしょう!! マイルーム電撃ビフォ→アフター

匠の技でマイルームをリフォーム!

リフォームチケットは、マイルームの模様替えを行うために必要なアイテム。チケットをパートナーマシナリーに渡すことでリフォームができるようになっているが、どのような部屋になるかは実際にリフォームしてみないとわからない。そこで今回、すべての部屋の写真をまとめて掲載！ 電撃警備保障ゲームス支部のメンバーのコメントも参考にしながら写真を見れば、いちいちリフォームしなくても部屋の雰囲気がわかるため、リフォームをするときに役立つこと間違いなし！

風情を感じる未来色



1 オールド・フューチャー

未来、ノリノリ!



2 アザー・フューチャー

Ceren：オールド・フューチャーは初期状態のマイルームですね。
Pecoe：シンプル・イズ・ベストって感じ？ 入って右側にある小部屋は、最初からテーブルとイスがあるのでちょっとお得かも。

涼しく、清らかな空間



3 オリエント・ホワイト

静寂の中の迫力



4 オリエント・ブラック

ステラ：基本的なデザインは同じですが、照明の明るさで印象が変わりますね。
Ceren：ですね。私はシンプルなデザインが好きなので、オリエント・ホワイトを使用しています。
Pekoe：水の流れを見ていると心が落ち着くわ～。

オススメマイルームグッズ



ニューデイズシェルフ

◀部屋の雰囲気から、ニューデイズ系の家具と相性がいい。

自然との一体感



5 ナチュラル・マット

トン子：床一面が畳！ 畳！ 畳っ!! これこそ和の心ですな。
Ceren：チャブ・ダイとかザ・ブトンとか置くと、いい感じになりそうだけど、入手方法が賽銭箱だから大変そうですね……。

ここは混浴になります



6 パブリック・バス

Ceren：これ部屋っていうかお風呂なんですが(汗)。
ステラ：銭湯をイメージして作られたチケットのようですね。たしかトン子さんのお部屋はこれだったかと。
トン子：入浴後はビジフォンの横にある飲み物を、腰に手を当てながらグビッ！

オススメマイルームグッズ



バス・タブ

◀ジャ・グチとオフロ・セットも置くと、さらに銭湯っぽく！

ダーク&ミステリアス



7 バイオ・パニック

Pekoe：なんかすごくカビくさそうなんだけど(´Д`)
Ceren： ここで寝泊まりするのは相当勇気が必要な気が……。見た目は結構キレイなんですけどね（汗）。

気分は賞金首!



8 ウェスタン

トン子：なんか西部劇を彷彿とさせるような部屋ですな。
Pekoe：壁に指名手配の紙が貼ってあったり、全体的に小汚い感じでロマンを感じる人もいそうだね！
Ceren： 部屋の上を見上げると、ボル3兄弟のポップが射的みたいにパタンと起き上がってくる仕掛けもあったりします。

電子の世界



9 ファクトリー・ブルー

エマージェンシー



10 ファクトリー・レッド

Ceren：ところどころで光っている電子パネルとか見ると、どこかの研究所にある一室ってイメージがしますね。
Pekoe：ベッドで寝た瞬間改造されそうで怖い（汗）。

クラブが如く



11 プライベート・バー

Pekoe：なんかすっごく大人な雰囲気のお部屋ですね！
トン子：暗い照明とバーカウンターがカッコよさを演出してるね。カウンターで「マスター、いつもの」って言ってみたい（笑）。

子供のころの夢



12 クリーム・ハウス

見ただけでお腹一杯



13 チョコレート・ハウス

Pekoe：女の子なら一度は夢見る「お菓子の家」！ どっちもおいしそうで、思わずよだれが……(*´¬`)
トン子：どんだけ食い意地はってるんだと（笑）。
Ceren：全部食べたら確実にメタボになるかと……(´・ω・`)

リフォームチケットの入手方法 その1

リフォームチケットは基本的にマイルームショップから購入。○章は入荷時期。1オールド・フューチャー→1章、2アザー・フューチャー→1章&称号（ベストパートナー）、3オリエント・ホワイト→2章、4オリエント・ブラック→2章、5ナチュラル・マット→3章、6パブリック・バス→3章、7バイオ・パニック→4章、8ウェスタン→4章、9ファクトリー・ブルー→5章、10ファクトリー・レッド→5章、11プライベート・バー→全章クリア&称号：クラッド6の有名人（→）

ピンク&チャーミング



14 ゴシック・ピンク

美麗と荘厳の同居



15 ゴシック・ブラック

トン子：全体的にフリフリしていて乙女ワールド全開、って感じ。
Pekoe：服をセレブドレスにすれば、お姫さま気分を味わうことができそう。羽がついたクマのぬいぐるみもカワイイですよ！

隠し財宝を見つけだせ



16 シークレット・ケイブ

▼左側の隠し扉の奥



Pekoe：ちょっと！　隠し財宝なんてどこにもないじゃない！o(｀ω´*)o
ステラ：よく探しました？　部屋の左側の壁はすり抜けられるようになっていて、その先に隠し部屋があるのです。ちなみにそこにもルームグッズは設置できます。

所狭しと走り回れ



17 ブルーコート

あきらめたら試合終了



18 レッドコート

トン子：なんか青春の香りがギュンギュンしますな！　レッドコートのコンセプトは突っ込んでいいのか不明ですが（笑）。
Ceren：床は体育館風、ベッドはベンチと、体育会系ですね。
ステラ：ちなみにプールでは、ラッピーが浮かんでますよ。

ふかふかでほかほか



19 ラッピー・ルーム

いっしょに走ろう



20 ルンガ・ルーム

どこにいくの？



21 パノン・ルーム

見た目で判断しないで



22 コルトバ・ルーム

いつも見守ってるよ



23 カクワネ・ルーム

ステラ：それぞれの部屋には中央にモンスターの像が置かれていたり、ポスターが貼られていたりしますよ。
Pekoe：なんだか子供部屋みたいでカワイイ～。
Ceren：ラッピーやパノンはいいとして、正直カクワネやコルトバは子供が見たら泣きそうな感じもしますが（汗）。

オススメマイルームグッズ



ラッピー・パラルの兄弟

◀ラッピー・パラルに遭遇すると得られる称号の報酬。箱のなかをちょこちょこ動く姿は非常にカワイイ。



カクワネ・ヌイミ

▶お部屋のモンスターに合わせてヌイミを並べるといいかも!?　各種ヌイミはクライアントオーダーで入手可能だ。

きれいな音色を奏でよう



24 ハッピー・スコア

Pekoe：ここはほかのルームと全然形が違うよね。
トン子：ここはルームグッズ「○○・ベル」を置くための部屋ですからな。
ステラ：ただ、全部のベルを置ききると、ほかになにも置けなくなってしまう、という点には注意です。

オススメマイルームグッズ



ド・ベル

◀ベルは低い「ラ」から高い「ミ」まで全部で20種類ある。

気分はマスター



25 プライベート・カフェ

Pekoe：こっちもプライベート・バーみたいにカウンターがついてるね。
ステラ：こちらのコンセプトはカフェなので、全体的に明るい感じがしますね。
Pekoe：ここでお茶を飲みながら、みんなでおしゃべりしたら楽しそうだな～。

オススメマイルームグッズ



ティーセット

◀お客さんが来たらお茶を出しておもてなしをしよう！

新しい挑戦者です！



26 ショータイム

Pekoe：クイズペコモネアのお時間になりましたヨ。
Ceren：なんですか、そのうさん臭そうな番組名は。
Pekoe：いいじゃーん。
ステラ：ネーミングセンスはおいといて、こんな感じで友達同士でクイズを作って楽しむのもアリですね。

オススメマイルームグッズ



グラネリ・アンサチェア

◀回答席に座って◎ボタンを押すと、机の上の札が上がる。



お部屋のイメージが決まったあとは……？

現時点で使用できるマイルームを全部紹介してみましたが、お気に入りのお部屋は見つかりましたでしょうか？　お部屋のイメージが固まったら、次にすることはモチロン「ルームグッズの設置」ですよね！　同じチケットを使用していても、ルームグッズの置き方でまったく違う印象を与えます。ぜひぜひこだわりをもって、チケットとルームグッズを組み合わせ、自分だけのお部屋を作ってみてくださいね！（Ceren）

リフォームチケットの入手方法 その2

12クリーム・ハウス→ナウラのケーキ屋、13チョコレート・ハウス→3章、14ゴシック・ピンク→6章、15ゴシック・ブラック→6章、16シークレット・ケイブ→クリア後、17ブルーコート→1章、18レッドコート→1章、19ラッピー・ルーム→7章、20ルンガ・ルーム→8章、21パノン・ルーム→9章、22コルトバ・ルーム→10章、23カクワネ・ルーム→1章、24ハッピー・スコア→3章、25プライベート・カフェ→ピザハット、26ショータイム→ファンタクイズバトル！



バットマン アーカム・アサイラム

とにかくエンディングを見たいアナタへ贈る、“バットマン虎の巻”！ 犯罪者達の対処法も、難所続きのストーリーの攻略法もおまかせ!!

必ずエンディングへとたどり着ける完全攻略!

バトル&ステルスアクションの応用術の数々と難関ミッション&ボス戦の突破法を徹底指南！

バットマンとなり、犯罪者達に占拠された犯罪者収容施設「アーカム・アサイラム」を解放するため戦うACTの本作。今回の攻略では、犯罪者達を倒すためのテクニックが満載のアクション攻略をはじめ、オープニングからエンディングまでをフォローするストーリー攻略、さらに宿敵とのバトルのポイントをまとめたボス攻略を攻略の3本柱としてお届け。ウェインテックのオススメ強化手順やザコ敵の対処法も掲載しているので、全てを熟読して戦いに臨んでもらいたい。

バットマン アーカム・アサイラム

発売中(2010年1月14日発売)	¥7,980(税込)	
PS3	ジャンル	ACT
	メーカー	発売元:スクウェア・エニックス／開発元:Eidos／Rocksteady
	備考	プレイ人数:1人用

ACT 謎解 育成

発売中(2010年1月14日発売)	¥7,980(税込)	
Xbox 360	ジャンル	ACT
	メーカー	発売元:スクウェア・エニックス／開発元:Eidos／Rocksteady
	備考	プレイ人数:1人用

ACT 謎解 育成

アクション攻略

敵の倒し方をマスターせよ!

バットマンの戦闘スタイルは、多数の敵と同時に戦う「バトル」と、犯罪者をこっそりと仕留める「ステルス」の2つ。下の写真を参考に、どちらのスタイルで戦うか判断し、右で解説するテクニックを生かして戦おう。

Case 乱戦 ▶ バトルを参照



▲バトルへ突入する場所では、 敵が1カ所に集まっている。そのまま近づいていくと戦闘開始だ。

Case 緊迫した状況 ▶ ステルスを参照



▲人質がいたり、 敵が銃を持っていたりする場合は、身を隠す場所を頼りにしつつ敵に近づこう。

バトル 乱戦での戦い方を徹底レクチャー!!

バットマンをとり囲むようにして襲いかかる犯罪者達の攻撃をさばきつつ、有効な打撃を与えていくのが乱戦の基本。ここでは、複数の敵に襲われた際に、特に注意したい2つのポイントを解説する。

1 敵の攻撃を先読みし、カウンターを狙え!

乱戦が始まったら、常に敵から攻撃を受けないよう意識することが重要だ。特に、四方を囲まれた状況では、一度攻撃を受けると続けざまに追撃を食らい、結果的に大ダメージを受けることがあるうえ、こちらの攻撃が中断されやすくなる。敵の数が多いときは、右のアイコンが出るのを待ち、カウンターをキメてから追撃を当てていこう。

このマークが目印!



▲敵の頭上に表示されるこのアイコンは、敵が攻撃しようとしている合図。アイコンが出ている間に、素早くカウンターをキメよう。



◀周囲の敵の攻撃に対応するなら、コンボは2回程度で止めよう。



▶移動しつつ攻撃を繰り出せば、周囲の敵を振り切ることが可能だ。

2 武器を持った敵への通常攻撃は避ける

ナイフやスタン棒を持つ囚人は、真正面からの攻撃を無効化するうえ、カウンターもキメることができない。これらの敵と対峙した場合は、背後へ回り込んでから攻撃しよう。銃を持つ囚人と対峙した場合は、バットラングを当てて気絶させ、通常攻撃で倒すとよい。バットラングの扱いに自信がなければ、回避行動で跳びつくように敵に接近して、接近戦に持ち込むという手もある。

●ナイフかスタン棒を持った敵への対応



◀やや危険だが、敵の攻撃よりも先にマント攻撃を当てれば、相手を気絶させることが可能。

▶敵に向かって回避行動を繰り出せば、頭上を通って背後へ移動することも。

●銃を持つ敵への対応



◀銃を持つ敵はバットラングでけん制しよう。ウェインテックを強化して「コンボ・バットラング」を習得すれば、コンボ中でも投げられる。

CHECK “ウェインテック”強化オススメ3選を紹介!!

バットマンの能力を拡張する機能“ウェインテック”を強化することで、耐久力を向上させたり、コンボ中に使用できる新しい技を習得したりできる。強化にはゲーム中で獲得できるXPが必要だが、どれを強化するかはプレイヤーが選択可能。ここでは、特に役立つオススメのウェインテックを紹介しよう。

●XPを入手する方法

- ●敵を倒す（コンボ数を増やすことでボーナスがある）
- ●フィールドに点在する「リドラートロフィー」を入手する
- ●フィールドに点在＆出現する「ジョーカーの歯」を壊す

オススメ1 スペシャル・コンボ・テイクダウン

「スペシャル・コンボ・テイクダウン」は、8コンボ以上つなげた際に使用できる技で、敵に邪魔されることなくテイクダウンを行えるようになるスグレもの。普通の敵を攻撃してコンボ数を増やし、ナイフ、スタン棒、銃といった危険な武器を持つ敵を一気に仕留めよう。



コンボ数の色が変わったら準備OK

◀使用可能になると、画面左のコンボ数を現す数字の色が黄色く変化する。黄色くなったらチャンス到来！



一瞬で敵を無力化！

▲技をキメると特殊なエフェクトで敵を無力化できる。このあともコンボ数を増やせるので、すぐ次の攻撃に移ろう。

オススメ2 コンボ・バットラング

コンボの途中で、狙った方向へバットラングを投げられるようになる「コンボ・バットラング」は、主に銃を持つ敵に効力を発揮する。ストーリーの中盤ではバットマンを見つけると壁にある箱から銃を取ろうとする敵がいるが、彼らが銃を持つのを阻止するのにも有効だ。

怪しい動きをする遠くの敵に狙いを定める！



▶敵が複数いる場合は、スティックを目標の敵の方向へ入力して狙おう。



◀バットラングで遠くの敵をけん制しつつ戦えば、コンボも途切れにくくなる！

バットラングを投げつけろ！

オススメ3 インバーテッド・テイクダウン

敵に気づかれてはいけない状況で役立つのが「インバーテッド・テイクダウン」。ガーゴイル像へぶら下がり、真下を通過する敵を吊るし上げて無力化することができる。吊るされた敵が声をあげると周囲の敵が集まってくるので、敵の配置や巡回ルートを変えたいときにも効果的。



ガーゴイル像の上で待ち受けろ！

◀敵が真下を通過したときのみ繰り出せるので、タイミングを逃さないように動きをじっくりと観察しよう。



敵が真下を通過したら捕縛せよ！

▲敵を捕まえ、ガーゴイル像にぶら下げる。この技は、吊った縄をバットラングで切れば同じ場所で何度も使えるのだ。

ステルス 敵に気づかれずに倒すコツを伝授！

敵がバットマンを警戒している場所では、気配を殺して立ち回り、捜査モードで敵の位置や巡回ルートを確認して1人ずつ倒していこう。このときは、相手に発見された場合でも無理に戦わず、素早く身を隠す判断も必要だ。下ではそんな状況下で役立つテクニックをまとめているので、必ずマスターしよう。

1 敵を無力化する順番を判断しよう

バットマンの襲来を警戒している敵を効率よく倒すには、倒す順番が重要。下の図にあるとおり、できるだけ1人で行動している敵や、銃を持つ危険な敵を優先して倒そう。ただし、敵の首にスーサイド・カラーと呼ばれる首輪が付いている場合は要注意。倒したあとに首輪から音が鳴り、ほかの敵が寄ってきてしまう。これにより敵の配置が変わるが、警戒心を強めてしまうため、可能なら首輪がない敵を先に狙っていこう。

●狙う優先度

高い				低い
	1人で行動している敵	銃を装備している（しようとする）敵	スーサイド・カラーを付けている敵	複数で行動している敵	



「状態:緊張」の敵は攻撃しないほうが安全！

▲敵がバットマンの気配を感じとると、緊張状態になる。このときは発見されやすくなりがちなので、死角である頭上や足もとから攻撃しよう。

2 潜伏可能なルートを確認しつつ、気付かれずに忍び寄れ！

バットマンが潜伏できる代表的な場所は右の4つ。これらに身を隠しながら移動すれば効率的に敵に接近できるので、新しい建物に入ったら、まずはこれらの配置を頭に叩き込もう。特に、ガーゴイル像は敵に発見されづらく、移動もしやすいので、基本的にはガーゴイル像に乗ってから建物の構造を把握するとよい。ただし、ストーリー後半のガーゴイル像には爆薬が仕掛けられている場合もあるので過信は禁物。

●潜伏可能な場所



ガーゴイル像
グラップルガンで跳び移れる像。ここから、インバーテッド・テイクダウンが使用可能。



換気ダクト
主に移動用で使うことになる通路。敵の背後などに回り込む際などによく使うルートとなる。



床下
板を外すと中に身を隠せる。長い通路になっていることもあるので、緊急退避用として便利。



建物のへり
ガケのそばなどでは、へりをつたって進むことも。敵が近くを通りがかったら引きずり落とそう。

3 敵の正面以外の場所から攻撃を仕掛けよう！

特定の場所から敵に気付かれずに接近すると、サイレント・テイクダウンをはじめとした、敵を一撃で無力化できる攻撃が可能となる。写真のように、正面を避けて近づき、確実に一撃で仕留めていこう。なお、敵が動かない場合はバットラングなどを使って気をひき、敵をおびき寄せるとよい。

敵の背後



▲サイレント・テイクダウンを狙う基本の位置がここ。なおコーナーカバー中は、近づいてきた敵に繰り出せる。

敵の足もと



◀建物のへりをつたっているときは、近くを通る敵を引きずり落とせる。巡回ルートが決まっている敵に有効。

破壊できる壁の反対側



▶モロい壁の近くに敵がいるときは、爆破ジェルでまとめて吹き飛ばそう。

ストーリー攻略 スタートからエンディングまでの難関ポイントを攻略!

ストーリー中の難所をピックアップし、攻略ポイントとしてじっくり解説。ストーリーの流れをつかめる攻略チャートとあわせて活用してほしい。ページの下にあるザコ敵の対処法も要チェック!

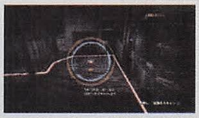
ストーリー完全攻略チャート

このチャートは、主にゲーム中で提示される「ミッション」を発生順に並べたもの。「攻略ポイント」は右の記事と対応しており、「ボス」はP.122からの「ボス攻略」と対応しているので、目的に応じてそれぞれの解説記事を参照してほしい。


▲次の目的を忘れないためにも、チャートを活用しよう。

PICK UP 困ったら捜査モードを活用せよ!

チャート中には、謎解きをする場面が何回かある。その多くは捜査モードを活用すれば解決できるので、行き詰まりを感じたらモードを切り替えてみよう。


◀オレンジ色に光るものに注目。

- ●オープニングデモ
- ▼
- ●逃亡したジョーカーを追う
- ▼
- ●ミスター・ザズーから人質を解放する
- ▼
- ●汚染除去室の守衛たちを救出する
- ▼
- ●人質として連れ去られたゴードンを追うため、証拠を探す
- ▼
- ●地上へ脱出し、バットモービルを保護する
  ◆爆破ジェル入手
- ▼
- ●ゴードンのパイプをスキャンし、行方を追う
- ▼
- ●捕らわれた人質と3人のドクターを救出する
- **攻略ポイント1 ドクターを救出する**
- ▼
- ●スケアクロウの罠にかかる
- **ボス スケアクロウ(1回目)(P.122)**
- ▼
- ●ゴードンを救出する
- ▼
- ●ベインと遭遇する
- **ボス ベイン(P.122)**
- ▼
- ●バットケイブへ行き、Dr.ヤンの研究を調べる
  ◆バットクロー入手
- ▼
- ●アーロンとキャッシュ、そのほかの人質を救出する
- **攻略ポイント2 最下層に到達する**
- ▼
- ●Dr.ヤンの事務所で指紋をスキャンし、彼女と化学式を探す
- ▼
- ●本棚で化学式を発見する
- ▼
- ●スケアクロウの罠にかかる
- **ボス スケアクロウ(2回目)(P.122)**
- ▼
- ●ミスター・ザズーからDr.ヤンを救出する
- ▼
- ●杖をスキャンし、所長の行方を調べる
- ▼
- ●所長を救出し、セキュリティコードを入手する
  ◆暗号シーケンサー入手
- ▼
- ●守衛室の人質を救出する
- **攻略ポイント3 部屋を脱出する**
- ▼
- ●ハーレークィンに襲われる
- **ボス ハーレークィン(P.122)**
- ▼
- ●野鳥観察室に捕らわれている人質を救出する
- **攻略ポイント4 部屋の敵を倒す**
- ▼
- ●フェロモンの痕跡をたどり、ポイズン・アイビーを探す
  ◆ラインランチャー入手
- ▼
- ●キャッシュと合流してキラークロックの巣の情報を得る
- **攻略ポイント5 見張り台へ移動する**
- ▼
- ●スケアクロウの罠にかかる
- **ボス スケアクロウ(3回目)(P.122)**
- ▼
- ●キラークロックの巣へ行き、植物胞子を採取する
- **ボス キラークロック(P.123)**
- ▼
- ●バットケイブで反タイタン化合物を作る
  ◆ウルトラ・バットクロー入手
- ▼
- ●水質汚染を止める
- **攻略ポイント6 ポンプ室の敵を倒す**
- ▼
- ●ポイズン・アイビーと対峙する
- **ボス ポイズン・アイビー(P.123)**
- ▼
- ●ジョーカーのパーティーに参加する
- **ボス ジョーカー(P.123)**
- ▼
- ●エンディング

攻略ポイント1 それぞれ異なる方法でドクターを救出!

囚人達に捕らわれた3人のドクターの救出が目的となるが、ドクターによってそれぞれ救出できる方法が異なる。戦闘があるのはDr.チェンのみで、ほかの2人は謎解きとなる(それぞれの救出方法は下を参照)。このミッションで、バットラングや爆破ジェルといったガジェットのさまざまな使い道を覚えよう。

Dr.ヤン 必ず2カ所同時に壁を破壊すること!

Dr.ヤンを救出するには、室内の敵をすべて同時に倒さなければならない。そのためには、爆破ジェルを部屋に面する2つのモロい壁にセットし、爆破時の衝撃で敵を全滅させる必要がある。手順はまず、捜査モードに切り替えて2つの壁を探す。そして、それぞれに爆破ジェルを吹きつけて、同時に起爆させればOK。ただし、2カ所の壁を同時に破壊しないと敵が生き残ってしまい、ミッションが失敗となるので要注意だ。


手前と奥の壁に爆破ジェルをセット!
◀捜査モードに切り替えると、破壊できる壁にアイコンが表示される。


起爆して一気に吹っ飛ばせ!
▶2カ所にジェルをセットしたら起爆し、敵を一気に葬ろう。

Dr.チェン 力押しで黙らせよう

Dr.チェンの救出時は、ザコ敵との乱戦となる。敵の数が多いので、カウンターを中心に立ち回ろう。なお、まれに壁にある重いモノ(棚など)をはぎ取って投げてくる敵がいるので、部屋の端に向かって走っていく敵を見かけたら要注意。攻撃を当ててはぎ取りを中断させるか、投げてきたモノを回避行動でかわそう。


重いモノを投げてくるので注意!
▲敵が壁からモノをはぎ取るまでにはやや時間的余裕がある。見つけたらその方向へスティックを入力しつつ攻撃しよう。

Dr.ケラマン バットラングでスイッチを押せ!

部屋に充満する毒ガスを排気するのが目的。天井付近に登り、換気扇のスイッチを探してバットラングを当てよう。3つのスイッチを押せばミッション完了だ。

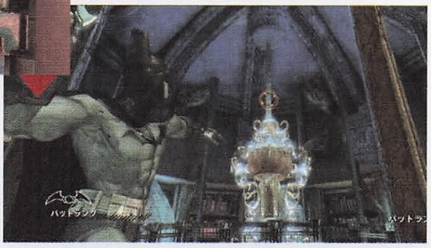

コレがスイッチ!
◀スイッチは見づらい場所にあるため、足場の端に立って下の階層を見下ろしてみよう。見つけたらバットラングで狙いをつけて投げればよい。


3つ目のスイッチは敵を落とすと見える!
◀ぶら下がっている敵のロープを切ることで、スイッチが現れる。

攻略ポイント2 シャンデリアを落下させて人質を救出しよう!

書庫の最下層に捕らわれた人質を解放するミッション。まずは、部屋の端にある換気ダクトに入って、最上階を目指そう。最上階にたどり着いたら、目の前に大きなシャンデリアが見えるので、そこから支えとなるケーブルをバットラングで切断すればよい。するとシャンデリアが落下し、床の強化ガラスが壊れ、最下層へと降りられるようになる。最下層で人質を解放すれば、ミッション完了だ。


制限時間は無視してOK
◀制限時間はジョーカーのジョーク。時間が過ぎても何も起こらないので、落ち着いて行動しよう。


バットラングで支えを切れ!
▶シャンデリアの位置はミッションが開始してすぐにわかるが、支えのケーブルは最上階にたどり着かないと切ることができない。

対処法が一目瞭然! ザコ敵図鑑

本作に登場するユニークなザコ敵を一挙公開! それぞれの特徴や対処法を解説しているので、しっかり読んでボス戦や乱戦で適切に対処しよう。

囚人(素手)

カウンターの練習に最適!


素手での攻撃しかしてこないので、怖くはない。カウンターで対処しよう。

囚人(鉄パイプ)

武器を持つがカウンター可能!


鉄パイプを持っているが、素手とそれほど変わらず。カウンターで対処を。

囚人(ナイフ)

マントで気絶させてから攻撃!


正面の攻撃を防御し、カウンターもキマらない。マント攻撃で気絶させよう。

攻略ポイント3 制限時間に注意しつつ、暗号を解読しよう

ロープで宙に吊られている人質2人を解放するミッション。まずは捜査モードに切り替えて配線をたどり、配電盤を探そう。配電盤に暗号シーケンサーを使えば、人質の足もとに流れる電流を止めて救助できる。ただし、電流は一定時間を経過すると再度流れ始めるため、電流停止から人質解放までの流れは素早く行うこと。2人の人質の解放後は、出口のロックを制限時間内に暗号シーケンサーで解除して脱出だ。

まずは左スティックで波調を合わせる



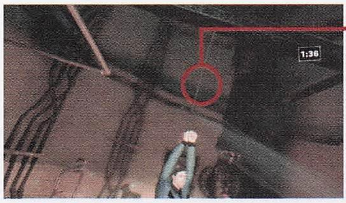
▲左スティックを1周させて波長が大きく波打つ位置を探そう。

次に右スティックで色を合わせる



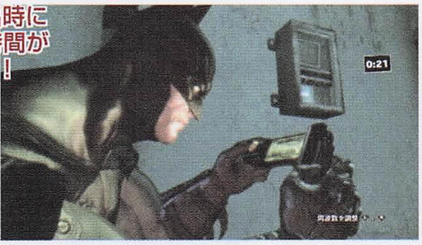
▲その後、右スティックを回して、明るい緑色に光る位置で止めよう。

電流を停止後、ロープを切れ！



◀電流が止まったことを確認したら、ロープを切断！右側の電流を止めるパネルは、左側の電流を止めないと行けない場所にある。電流が再度流れ始めるまでに暗号解析を終えよう。

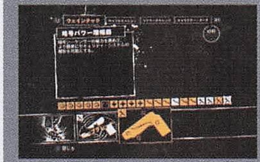
部屋の脱出時に再び制限時間が設定される！



▶2人の人質を救出した直後に、部屋の出口をロックされてしまう。事前に心構えをしておき、落ち着いて対処しよう。

POINT どうしても苦手なら「暗号パワー増幅器」を強化すべし！

暗号解読が苦手という人は、ウェインテックの「暗号パワー増幅器」を強化するという手も。制限時間があるこの攻略ポイントでは、特に効果を発揮する。



▲中盤以降は暗号解読を何度も行うので、強化してもムダではない。

攻略ポイント4 換気ダクトやヘリをつたって進め！

ここでは、1度でも敵に見つかるとミッション失敗となる。捜査モードに切り替えたうえで、敵の向きや行動パターンを観察しつつ、換気ダクトやヘリを活用して奥に進もう。なお、一番奥にいるリーダーを倒せば、ほかの敵に見つかってもミッション失敗にはならない。



奥の足場へとジャンプせよ！

◀バットマントを広げて滑空し、敵に気づかれないように奥の足場へ着地しよう。



狭い通路ではヘリを利用しよう

▶敵が往復している通路は、ヘリにつかまることで安全に移動できる。

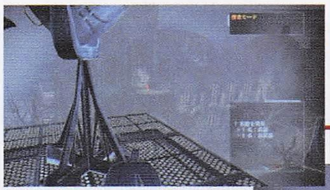
うまくいけば敵の頭上に出ることも！



◀進み方によっては一番奥にいる敵の頭上に出る。スキを見て突入せよ！

攻略ポイント5 見張り台からラインランチャーで！

この時点では、集中処置棟へは囚人（スナイパー）が見張っているせり出した2階部分からしか入れない。この場所へは、集中処置棟の向かいにある見張り台からラインランチャーを使うことで移動できる。なお、見張り台の上には遮蔽物がないので、敵の銃撃に注意しよう。



レーザーサイトで敵の向きを確認

◀捜査モードに切り替え、レーザーサイトの動きを確認。狙われていないときに行動だ。



バットラングを投げておくと安全

▶バットラングを当てて気絶させれば、安全に行動できる時間が増える。



ラインランチャーで突っ込め！

◀ラインランチャーを撃ち込んだ直線上に敵がいれば、接触時に蹴り飛ばせる。

攻略ポイント6 東ポンプ室での戦闘は地形を活用しよう！

東ポンプ室では、銃を持った敵が数多くバットマンを待ち受けている。しかも、複数で固まって行動する敵も多いので、まずは、はぐれた敵を1～2人ほど倒し、スーサイド・カラー（首輪）の音を鳴らして敵の配置を乱すとよいだろう。なお、この部屋はガーゴイル像や、爆破ジェルで破壊できる壁が多い。これらを活用すれば効率よく敵を倒していけるので、積極的に活用していきたい。



インバーテッド・テイクダウンで慌てさせる！

◀吊るされた敵は声をあげるので、かく乱に最適！ ガーゴイル像が多いので狙いやすい。



室内の敵は床を抜いて倒せ!!

◀床の下でウルトラ・バットクローを使えば、床の上にいる敵を下に落として無力化できる。



壁の破壊を利用するのもアリ！

▶敵がバットマンを探しているときは、部屋の中をうろつくようになる。その際は、破壊可能な壁に爆破ジェルをセットし、敵が通るタイミングで爆破しよう。

囚人（スタン棒）

正面からの攻撃は厳禁！背後へと回り込め!!



正面からの攻撃するとスタン棒に接触しダメージを受ける。頭上を跳び越えて背後へ回り込み、コンボをつないで倒そう。

囚人（マシンガン）

バットラングで遠くからけん制していこう



コンボ中にバットラングを投げて気絶させておこう。自分の周囲に敵がいなければ、そのままテイクダウンに持ち込むのもよい。

囚人（スナイパー）

とにかく気づかれないことが最重要！



捜査モードで、レーザーサイトの向きを確認しつつ、接近しよう。見張り台の下まできたら、足もとのヘリにつかまってスキを狙え！

囚人（暴走）

飛びかかりに合わせてカウンターをかませ！



飛びかかってくる攻撃の直前に、一瞬カウンターアイコンが出るので見逃さないように。バットラングを投げて気絶させるのもよい。

囚人（タイタン）

突進中にバットラングを当てて殴りまくれ！



突進の最中にバットラングで攻撃すると、そのまま壁に激突する。こちらを見失うので、背中側から近づいて攻撃を叩き込もう。

ボス攻略 打倒バットマンに心を燃やす宿敵達の攻略法を一挙公開!

アーカム・アサイラムの解放を目指すバットマンの前には、数々の強敵が立ちふさがる。それぞれ通常の戦闘とは異なる独特な戦闘となる場合も多く、苦戦は避けられないだろう。ここでは、そんな強敵達の突破法を徹底的に解説していく。



VS スケアクロウ

特徴
・視線（目から放つ光線）に触れると、即ゲームオーバーとなってしまう
・拳を交えるような直接的な戦闘は行われない

スケアクロウの視線を避けてライトまでたどり着け!

スケアクロウとの戦いは幻覚世界で行われる。全部で3回行われるのも特徴的だが、基本的な攻略法はすべて同じで、地形を利用してスケアクロウの視線から隠れて進み、サーチライトをスケアクロウに当てればよい。制限時間はないので、スケアクロウの視線のパターンを把握して着実に進むようにしよう。



◀視線に触れるとゲームオーバーになるので注意。

1回目 行く手を阻む壁は爆破ジェルで破壊しよう

スケアクロウ戦の1回目は視線の動きが一定なので、じっくりと観察すればパターンを把握するのはカンタン。物陰をたどりながら移動すれば、余裕を持って先へ進めるだろう。最大の関門となるのは、壁で道がふさがれた部分。ここは視線を避けつつ爆破ジェルをセットし、物陰に戻ってから起爆しよう。すると、爆発音に気づいたスケアクロウが一時的にこちらを探すので、起爆直後は物陰でジッとしておこう。





◀爆破ジェルの起爆後はこの位置にしばらくとどまっておこう。

2回目 バットクローで物陰を作りながら進め!

スケアクロウの視線がバットマンの近くを往復するような動きになるので、状況によりやや急がないと簡単に発見される。1回目に比べるとタイミングがシビアなので、完璧にパターンを覚えてから動こう。途中にあるコンテナは、バットクローで落とすことが可能。手前の物陰から引っ張れるので、ここから隠れながら落とすように。なお、道中に骸骨の敵が登場するが、対処法は普通のザコ敵と同じ。

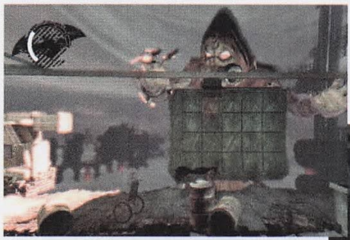


手前の物陰から直接バットクローを撃ち込もう

▲柱の陰から発見されずにコンテナを落とせる。1回目の爆破ジェルのときとは違い、落としても視線の動きは変化しない。

3回目 不規則な視線の動きに注意して進もう!

3回目は、視線の動きが不規則なので、うかつな飛び出しは避けよう。段差を登ったり、ヘリにつかまって移動したりと、時間がかかるアクションが必要な場面も多いため、先の地形をよく見ておこう。



▲移動する壁に身を隠しながら移動！　壁とスピードを合わせないと発見されてしまう。



▶スケアクロウとの最終戦は、骸骨とのバトル。タイタン型のザコから倒していこう。

ザコとの乱戦もアリ!



VS ベイン

特徴
・猛烈なタックルを仕掛けてくるが、このときにバットラングを当てるとスキができる
・遠くから壁の破片を投げてくることがある

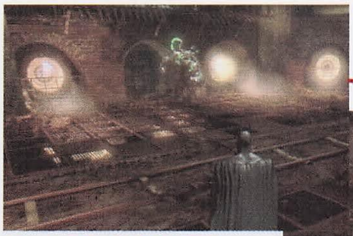
タックル中にバットラングを当てて壁に激突させろ!

ベインに攻撃を当てるチャンスは、タックルを仕掛けてきたとき。タックル中にバットラングを当てると、視界を奪われたベインがそのまま壁へ激突する。フラつきながら暴れだすので、背後から近寄って攻撃を加えよう。なお、距離が離れていると、壁の破片を投げつけてくる場合も。破片は、ベインが投げた瞬間に横方向へ回避行動をとってかわそう。回避行動のタイミングが早すぎると、着地点を狙われてしまうのだ。



ベインが身構えたら準備を!

◀タックルの前は必ず構える動作を見せる。この動作を確認したらバットラングを投げよう！



バットラングを当てる

▶バットラングを命中させてもタックルは止まらない。横方向へ回避しよう！



フラついたところに攻撃を叩き込め!

◀壁に激突したベインは闇雲に攻撃を行う。ベインの腕に当たらないよう、背後へ回り込んで攻撃を当てていこう。成功すると、背中のチューブを切断することができる。



VS ハーレークィン

特徴
・ダメージを受ける電撃エリアの上で、次から次へと現れるザコ敵と戦うことになる
・ハーレークィン自身との戦闘は行われない

武器を持った敵と、ダメージを受ける床に注意!

ハーレークィンが操る電撃エリア内で、多数のザコ敵との乱戦となる。3つあるエリアのうち、どれか1つに電流が流されるので、床が光り始めたら戦闘を中断して、すぐにほかのエリアへ移ろう。基本はカウンターを狙いつつ、ナイフとスタン棒を持つ囚人はマントで応戦していくとよい。長期戦を覚悟して、防御を強く意識して立ち回ろう。

3つに分かれたエリアに注目!



▲エリアの境界線は柵で仕切られている。基本的に中央のエリアの柵付近で戦えば、電流が流れても近い方に逃げられるのでオススメ。



床が光り始めたらザコは放っておいて移動を最優先に!

◀電流が流れる前には、床が青く点滅する。もし、敵に囲まれている場合は、敵に向かって回避行動を繰り出し、敵を乗り越えて柵へ向かおう。



敵の移動を妨害するのも有効な攻撃手段!

▶電流のダメージは敵にも有効。床が点滅すると敵も移動を始めるので、攻撃して移動を妨害してみよう。うまくいけば数人を行動不能にできる。

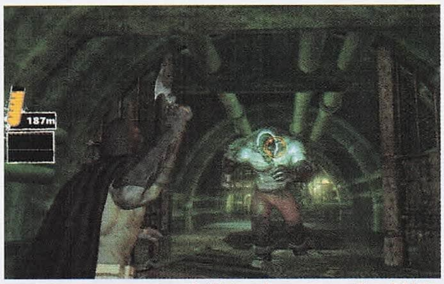


キラークロック VS

特徴
・足音を立てる（走る）と、水中に潜んでいるキラークロックが襲いかかってくる
・バットラングを当てると水中に落ちていく

胞子を集める直前はキラークロックの攻撃に要注意!

走ると水中のキラークロックに気づかれてしまうので、歩いて進もう。水中から出現したキラークロックは、バットラングを首輪に当てて転ばせることしか対処法がない。近づかれすぎると問答無用で水に引き込まれるので、出現方向を素早く見極めることが肝心だ。なお、後半は足場の下から攻撃してくるので、足場が揺れたら走って離れよう。



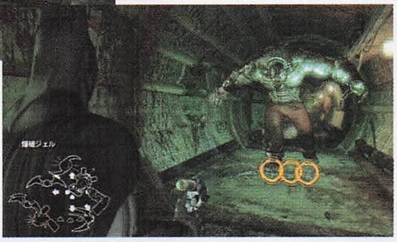


突進はバットラングで対処!

▲クイック・バットラングでは首輪に当たらないので、しっかり狙おう！

足場を壊されたらラインランチャーで移動を

◀足場が壊されたらラインランチャーの出番。着地点を通過しないように。



最後はタイミングを合わせて爆破ジェルを起爆させろ!

▶爆破ジェルは戦闘の前に吹きつけてあるので、あとは起爆するだけ。突進してくるキラー・クロックの足もとが爆破ジェルに差しかかったところで起爆しろ！



ポイズン・アイビー VS

特徴
・上空からツタや弾を使って攻撃してくる
・戦闘の途中で手下（看守）が参戦してくる
・基本的にバットラングでしか戦えない

弾を撃ったあとにできるスキが攻撃のチャンス!

ポイズン・アイビーは、ツタと触手から撃ち出す弾を使った攻撃がメイン。弾を撃ち出す際に本体の殻が開くことがあるので、このスキに本体にバットラングを当てていくとよい。ある程度ダメージを与えると、本体が地面まで下がってくるので、このときに爆破ジェルを使って大ダメージを与えよう。戦闘が中盤に差しかかると手下の看守達が戦闘に参加してくるが、怖い相手ではない。看守達は基本的に無視して、ツタの攻撃を食らわないように集中しよう。



ツタを使った攻撃には要注意!

▲ツタは放射状に広がっていくので、その軌道に立たないように。ツタに捕獲されると、かなりのスピードで体力を削られてしまう。



バットラングを投げるタイミングは2発目の弾を飛んでくる直前!

◀殻が開くのは、2発目の弾を発射するとき。1発目を避けてからバットラングを投げよう。



最後は爆破ジェルを!

▶本体が弱って地面に接触したら、急いで近づいて爆破ジェルを使い、大ダメージを与えろ！



ジョーカー VS

特徴
・戦闘中にジョーカーの戦い方が大きく変わる
・ザコ敵が多数登場する

長期戦を覚悟して、回避を中心に戦おう!

バットマンの宿敵・ジョーカーとの戦いは、とにかく大量のザコ敵が出現する。しかも、戦いが後半に差しかかると、ジョーカーがタイタンの力によりパワーアップし、より厳しい戦いとなってしまう。そのため、前半でダメージを受けすぎると、最後まで体力がもたなくなる可能性があるので、長期戦を見越したカウンター中心の慎重な戦い方が求められる。

前半戦 タイタンで強化された敵の上に乗れ!

武器を持った敵や、タイタンで強化された敵が多く登場するが、まずはタイタンで強化された敵を優先的に攻撃しよう。この敵はある程度ダメージを与えるとしゃがみ込むので、ここで追撃を加えて背中に乗ろう。これにより、ある程度動きをコントロールしつつ暴れまわらせることができる。このパワーを利用すれば、効率的に多くの敵にダメージを与えられるのだ。

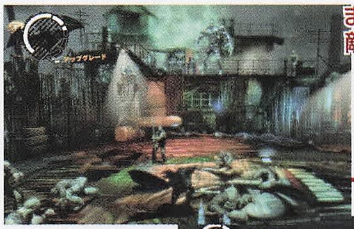


押し寄せる大量の敵をなぎ倒せ!

▲ここに来る頃にはウェインテックがかなり強化されているはず。スペシャル・コンボ・テイクダウンなどで圧倒するのもよいだろう。

後半戦 ジョーカーの背中にバットクローを撃ち込め!

ジョーカーには通常の攻撃は通用しないので、ジョーカーが近くにいるときは回避に専念しよう。時間がたつとジョーカーが高台に登り、新たにザコ敵が登場する。ここでザコ敵を片づけたら、ジョーカーが背中を向けているときに、ウルトラ・バットクローを撃ち込もう。ボタンを連打して引きずり落としたあとは、一気に間合いを詰めて猛烈な攻撃を叩き込め！



まずは周囲の敵を減らそう

◀ジョーカーが投げてくる爆弾に注意しつつ、敵を一掃しよう。この爆弾はバットラングで破壊可能だ。



ジョーカーが後ろを向いたらウルトラ・バットクローを当てろ!

▶ここで敵が残っていると邪魔をされる危険があるので、先にマント攻撃などで気絶させておこう。



引きずり落として攻撃せよ!!

◀近づいて攻撃をお見舞いしよう。これを3回繰り返せば勝利だ！

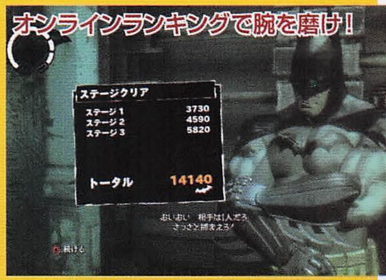
CHECK

クリア後は「チャレンジモード」でハイスコアを狙ってみよう!

メインのストーリーとは別に用意されている「チャレンジモード」。これは、さまざまな条件下で、バトルやステルスのテクニックが試されるミッションに挑んでハイスコアを狙うモードだ。挑戦できるステージは、ストーリー中の特定の条件を満たすことで増えていき、初心者向けのものから、熟練者でも困難なものまで幅広く揃っている。ハイスコアを出すには、ステージ毎に決められた条件を達成したり、短時間でクリアしたりと試行錯誤が必要で、やり込み性も抜群。ストーリーをクリアしたあとは、ぜひ腕試しとして挑戦してみよう。もちろん、バトルやステルスの練習にもなるので、ここで腕を磨くのもアリ！

●ハイスコアを出すポイント（一例）

- ●ノーダメージでクリアする
- ●コンボをできるだけ多くつなぐ
- ●短いタイムでクリアする



オンラインランキングで腕を磨け!

▲クリア時には、バットマンのコスチュームが開放されるなど、ファンにとってうれしい特典もある。

ランス特集&閃光玉活用法

『MH3（トライ）』で新アクションが多数追加されたランス。今回はランスの初歩的な知識から各モンスターを狩猟する際の立ち回りまで詳しく解説。また、狩猟に役立つ閃光玉の使い方も伝授！

モンスターハンター3(トライ)		
発売中(2009年8月1日発売)	通常版：¥7,340(税込)／限定版：¥8,490(税込)※	
ジャンル	ACT(ハンティングアクション)	ACT
メーカー	カプコン	協力
備考	プレイ人数：1～4人／オンライン対応(有料)	

Wii

※限定版はクラシックコントローラPRO（シロ）、または（クロ）が同梱。

武器特集第3弾 ランス 堅いガードと圧倒的な手数がウリの近接武器



ランスは、攻撃範囲が狭い攻撃アクションが多く、武器出し時は前方向に前転回避ができない。そのため初めて扱う際は、操作が難しく感じてしまう。しかし、扱いに慣れてくれば、狭い攻撃範囲は特定の部位を狙いやすいという利点になり、移動に関しては優秀なガード性能とステップで十分に補える。ランスの特性と基本的な立ち回りを理解したうえで、モンスター別の立ち回りを身につけよう。

ランスの魅力1 ガードの堅さは随一

モンスターが繰り出す威力が高い攻撃でも後退せずにガードができるだけでなく、ガードしたままハンターの向きを変えたり、移動したりすることが可能。ガードを使いこなせば、ダメージをほとんど食らわなくなるのだ。



◀ガード前進中のガード性能は、普段のガードよりも性能が上がる。通常のガードでは後退してしまう攻撃でも、あとずさりせずにガードできるものがある。

ランスの魅力2 手数を稼ぎやすい武器

ガードの堅さを利用してモンスターの近くをキープし続けられるため、モンスターの攻撃の隙に素早く中段突きや上段突きの連係を叩き込める。協力プレイではモンスターにダメージを与える攻撃役として活躍する。



◀手数の多さを支えるのはキャンセル突き。モンスターの攻撃が届くギリギリまで攻撃を決め、そこからキャンセル突きに連係させれば瞬時にガードができる。

ランスの魅力3 特定の部位を狙える

ほかの近接武器の攻撃には攻撃範囲が広いものがあるが、狙った部位に当てられないこともある。ランスの攻撃はまっすぐ突くものが多く、モンスターの弱点や部位破壊を狙うときなど、特定の部位を攻撃しやすい。



◀モンスターを攻撃する際のポイントは、狙いたい部位をハンターの正面にとらえること。あとは、部位の高さに応じて中段突きと上段突きを使い分けるだけだ。

ランスの魅力4 水中での狩猟が得意

水中ではモンスターとの間合いや自身の向きを把握しにくいが、ランスなら地上とほぼ変わらない立ち回りが可能。リーチが長く、まっすぐ突く中段突きで自身の向きを確認しやすいことが水中で生きてくるのだ。



◀水中での狩猟が苦手ならランスを装備しよう。モンスターが近づいてくるまでガードして待ち、攻撃をガードしてから隙に中段突きの連係を決めればいい。

ランスを語る!! 使い込むほどランスの魅力にハマる！

自分はすべての武器を使っていますが、一番使い込んでいて思い入れがあるのはランスです。ランスを本格的に使うキッカケになった出来事は、『MH2（ドス）』でのラージャンの狩猟。当時、上位に上がりたてで防御力が低く、怒り状態のラージャンの攻撃を一発食らったら瀕死という状況で必死に立ち回っていました。そんなとき、とあるハンターがランスで果敢に立ち向かっていたんです。個人的に使いにくい武器というイメージがあったランスでしたが、惚れぼれするような勇敢なハンターの姿を見たあとは、ランス一択の日々。ランスしか背負っていない自分に影響されたかどうかはわかりませんが、当時は大剣を背負っていたフレンドも『MH3（トライ）』で再会してみると、すっかりランスマニアになっていました。ランスって最初はとっつきにくくても、慣れてくるとかなりハマってしまう武器なんですよね。　（ライター：コジ）

スーパーアーマー 5つの攻撃にスーパーアーマーの効果がある

ランスでスーパーアーマーの効果を得られる攻撃は、なぎ払い、突進、フィニッシュ突き、ガード前進、盾攻撃の5つとなる。基本的に攻撃中は常にスーパーアーマーの状態で、ガード前進のみ動作を開始した直後からかなり長い時間スーパーアーマーの効果が続く。これらを使いこなせば小型モンスターの攻撃や大型モンスターの足踏みなどでのけぞったり、尻もちをついたりするのを防げる。



▲攻撃範囲が広く、連係から出せるなぎ払いは、小型モンスターに囲まれたときに有効。

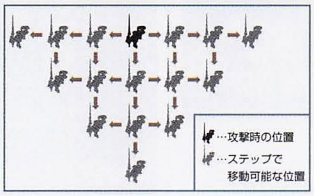


▲ガード前進から盾攻撃に連係させたあともスーパーアーマー状態が続くので強力。

ステップ 3方向へのステップが連続で3回行える

武器出し状態でのステップは、普段は後方のみだが、攻撃後やステップ後なら左右と後方の3方向へ繰り出せる。ステップは3回まで連続で出すことができ、後方へステップ（1回目のみ）をする際に左スティックを下に入力すると、普段よりも移動距離が長くなる。なお、ステップ後に左スティックを左右に入力しながら攻撃すると、わずかに向きを変えながら攻撃を繰り出すことができる。

■連続でステップをしたときの位置



■ステップ後に繰り出せる攻撃の向き



攻撃アクション　性能の違う4つの攻撃を理解し、状況に応じて使い分ける

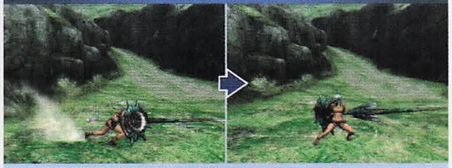
ランスは、ほかの近接武器のように攻撃を使い分ける必要はほとんどなく、基本的に中段突きと上段突きの連係で攻撃すればいい。このほかの3つの攻撃は、特殊な性能を生かしてモンスターの攻撃に対応したり、より手数を稼いだりするものとして考えよう。各攻撃の性能を理解して、常に攻撃し続ける立ち回りを目指そう。

中段突き&上段突き



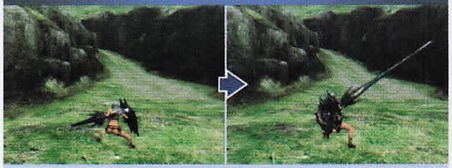
中段突きはまっすぐ水平に突き出し、上段突きは斜め上方に突き出す。どちらも最大3回まで出すことができ、連係の途中で中段突きと上段突きの切りかえも可能。また、攻撃後はどのタイミングでもキャンセル突きや突進に連係させられる。

突進→フィニッシュ突き



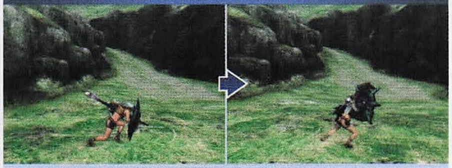
ランスを構えて前進しながら攻撃し、追加入力をすると勢いよくランスを突き出して止まる。突進の部分は攻撃力が低いが、スーパーアーマーの効果がつく数少ない攻撃の1つで、フィニッシュ突きからは各攻撃やステップに連係させることが可能。

キャンセル突き&カウンター突き



コマンドを入力すると、ランスを後方に振りかぶる構えを行う。構え中は自動的にガードが可能で、モンスターの攻撃のガードに成功すると中段突きか上段突きを繰り出す。また、コマンドを入力し続けると構えを維持するカウンター突きになる。

ガード前進→盾攻撃



盾を前に構えながら前進し、追加入力で盾を振り払う。ガード前進を繰り出すと一定量のスタミナを消費するが、前進中にガードができる。このときのガードは普段よりもガード性能が上がり、ガード成功時にスタミナを消費しないのが利点。

スキル考察　防御的なスキルを発動させて立ち回りを強化する

ランスを扱う際に最も重視すべき点は、立ち回りの要となるガードやキャンセル突きを有効に生かせるスキルを選択すること。元々ガード性能の高いランスだが、その効果をより高めるためにスキル「ガード性能＋」を発動させておきたい。「ガード性能＋1」と「ガード性能＋2」のどちらを発動させればいいかはモンスターによって異なり、なかにはスキルを発動しなくてもいいモンスターもいるので、P.126からの"モンスター別基本の立ち回り"を参考にしよう。その一方で、ガードをせずにステップの出始めの無敵時間を使ってモンスターの攻撃をかわす立ち回りもある。その際は、スキル「ガード性能＋」のかわりに、「回避性能＋」や「回避距離UP」などのスキルを選ぶといい。ランスでスキルを決める場合は、これらの防御的なスキルを優先し、余裕ができたら攻撃や立ち回りを強化するスキルを発動させよう。

■オススメのシリーズ防具につく主なスキル系統

シリーズ防具	スキル系統
アグナG	ガード性能、業物
インゴットG	ガード強化、風圧
心眼のピアス	剣術
スティールG	研ぎ師、ガード性能
ネブラG	特殊攻撃、体術
バンギスG	匠
ブナハG	特殊攻撃、業物
ベリオG	回避性能、回避距離
ヘリオス(セレネ)G	匠
ラギア	属性攻撃、業物

■ランスと相性がいいスキル

スキル	スキルポイント	スキルを発動させたときの利点
ガード強化	ガード強化+10	ガードできない攻撃をガード可能。武器の収納や武器出し時の移動が遅いランスはモンスターの攻撃をかわしにくいため、立ち回りを強化できる
ガード性能+	ガード性能+10、+15	ランスの要となるスキルの1つで、ガード性能を上げる。スキル「ガード性能+1」を発動させておくだけでもかなり立ち回りやすくなる
回避距離UP	回避距離+15	前転回避やステップの距離が伸びて攻撃をかわしやすくなる。また、モンスターに背を向けて後方にステップすることで素早く接近できる
回避性能+	回避性能+10、+15	前転回避やステップの出始めの無敵時間を長くする。普段はガードやキャンセル突きで対応する場面でも、ステップでかわして反撃できる
斬れ味レベル+1	匠+15	武器の斬れ味ゲージを伸ばす。斬れ味の色が1段階上がると与えるダメージが上昇するため、攻撃を強化するスキルのなかで一番オススメだ
状態異常攻撃強化	特殊攻撃+10	麻痺、毒、睡眠といった状態異常の蓄積値が上昇する。手数の多いランスと相性がよく、発動させることでかなり状態異常にしやすくなる
心眼	剣術+10	肉質が硬い部位を攻撃してもはじかれなくなる。アグナコトルを狩猟するときやウラガンキンの顎を部位破壊するときなどに便利なスキル
属性攻撃強化	属性攻撃+10	武器に備わった属性のダメージを上昇させる。属性値が高い炎槍アグナコトルやセイバートゥース天などの武器と相性がいいスキルといえる
体術+	体術+10、+15	前転回避やステップ、ガード時のスタミナの消費量を抑える。ランスはガードやステップを多用するため、発動させると立ち回りが楽になる
砥石使用高速化	研ぎ師+10	武器を研ぐ時間が約4分の1になる。スキル「斬れ味レベル+1」と同時に発動させて高い斬れ味を維持するとダメージ効率がかなり上がる
風圧無効	風圧+10、+20	モンスターが発生させる風圧を無効化する。スーパーアーマーの効果を発揮しにくいランスにとって、一部のモンスターには非常に有効となる
業物	斬れ味+10	斬れ味の消費量を抑える効果がある。実質的な効果はスキル「砥石使用高速化」とほぼ同じで、どちらかが発動していれば斬れ味を維持しやすい

オススメの武器　厳選した4つの武器を紹介

ランスは、モンスターの弱点に合わせて炎槍アグナコトル、セイバートゥース天、アトロシスタワー剛の3つを使い分けるのがオススメ。特にアトロシスタワー剛は、攻撃力と斬れ味が優秀なので、龍属性があまり効かないモンスターにも有効だ。なお、トキシックジャベリンは、比較的攻撃力が高く、毒によるダメージも見込めるので、毒が効くならどのモンスターに対しても使える。



▲イビルジョーの素材で作れるアトロシスタワー剛を使う場合は、ぜひともスキル「斬れ味＋1」を発動させておきたい。

■オススメの武器の性能と生産・強化方法

炎槍アグナコトル

攻撃力	属性	会心率	スロット
391	火350	20%	—

斬れ味

生産・強化方法と必要素材

リノハスター	竜骨【大】×2、土砂竜の甲殻×4、草食竜の甲殻×5
▼ラギッドランス	土砂竜の甲殻×5、土砂竜の爪×2、アイシスメタル×8
▼スパイラルヒート	炎戈竜の碇口×2、炎戈竜の甲殻×5、炎戈竜のヒレ×3
▼炎槍アグナコトル	炎戈竜の碇口×5、炎戈竜の鋭爪×5、炎戈竜の上ヒレ×5

セイバートゥース天

攻撃力	属性	会心率	スロット
368	氷420	40%	1

斬れ味

生産・強化方法と必要素材

ナイトランス	ドラグライト鉱石×5、シーブライト鉱石×8、大地の結晶×15
▼ランパート	アイシスメタル×4、マカライト鉱石×15、鉄鉱石×15
▼トゥースランス	琥珀色の牙×1、氷牙竜の爪×3、氷牙竜の甲殻×5
▼トゥースランス改	琥珀色の牙×3、氷牙竜の棘×2、氷結袋×4
▼セイバートゥース天	琥珀色の鋭牙×3、凍結袋×4、氷牙竜の鋭爪×2

アトロシスタワー剛

攻撃力	属性	会心率	スロット
460	龍150	5%	—

斬れ味

生産・強化方法と必要素材

悲哀の重鎗	恐暴竜の尻尾×3、恐暴竜の大牙×5、恐暴竜の黒鱗×8
▼アトロシスタワー剛	覇王の証×3、恐暴竜の頭殻×3、恐暴竜の宝玉×1

トキシックジャベリン

攻撃力	属性	会心率	スロット
437	毒290	0%	1

斬れ味

生産・強化方法と必要素材

スパイラルランス	上質な海綿質×1、海綿質の皮×3、竜骨【大】×2
▼シャドウジャベリン	不気味な爪×3、毒袋×3、竜玉×2
▼トキシックジャベリン	不気味な鋭爪×3、猛毒袋×3、不気味な上皮×3

狩猟の実践 キャンセル突きを軸にモンスターに攻撃が届く距離を維持する

ランスの基本的な立ち回りは下のとおりで、まずモンスターに近づいて最初の一撃を決めたら、間合いが離れるまで②と③を駆使して立ち回る。モンスターの攻撃にはキャンセル突きを合わせてガードし、その位置で攻撃をし続けるのが理想だ。位置がずれたときは、歩いて向きを直したり、ステップを使ったりして調整しよう。

■ランスの基本的な立ち回りの流れ

①モンスターに最初の一撃を決める	
武器収納状態	武器出し攻撃
武器出し状態	突進→フィニッシュ突き キャンセル突き&カウンター突き ガード前進→盾攻撃→中段突き
②モンスターが攻撃を繰り出すまで連係を決める	
連係	中段突きor上段突きの連係
③モンスターの攻撃に対処、もしくは連係を継続	
ガード	キャンセル突き&カウンター突き
回避	ステップ

（③→②に戻る）

最初の一撃の攻撃を使い分ける

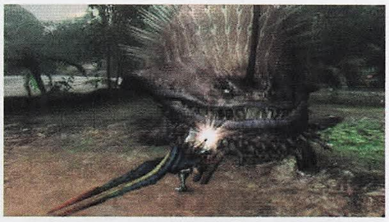
武器出し状態では、モンスターとの間合いに応じて接近する手段を使い分けたい。突進は主に風圧を無効化するために使っていく。突進を連続で当てるよりもすぐにフィニッシュ突きに移行して②の連係を決めたほうが大ダメージを与えやすい。また、突進は中段突きがギリギリ届かないぐらいの間合いを詰めるときにも便利。キャンセル突きとガード前進は、攻撃を仕掛ける前にモンスターが攻撃を繰り出してきたときに有効。近いときは前者、遠いときは後者を出して間合いを詰めよう。



▶後方へのステップは、向きを調整すれば近づく手段になる。

キャンセル突きを使いこなす

キャンセル突きは、モンスターの攻撃がハンターに当たる直前にコマンドを入力すれば、ガード後にそのまま反撃する。攻撃の予備動作が始まってもすぐには出さず、攻撃を十分に引きつけてから繰り出すのがポイントだ。予備動作が長い攻撃の場合は、モンスターの攻撃が届くまで中段突きや上段突きで攻撃してタイミングを計ろう。また、武器を収納した状態で、武器出し攻撃→キャンセル突きと連係させれば、普段は回避行動をする場面でもダメージを与えられる。なお、キャンセル突きのタイミングが早かったときは、そのままコマンドを入力し続けてカウンター突きにすること。ガードできる状態を維持して少しでも成功の可能性を高めよう。



▶連係からすぐにガードできるのが強み。限界まで決めよう。

モンスター別基本の立ち回り 必要スキルを覚えて各モンスターに挑む

ランスで立ち回る際は、モンスターの弱点となる部位、もしくは部位破壊ができる部位のどちらかを狙っていくのが基本。ただし、弱点の部位を狙う際に大きく移動しなければならない状況では、ある程度ダメージが通る近くの部位を攻撃して手数を優先させたほうがいい。手数を稼ぐ際に重要となるのが、モンスターの攻撃の予備動作を覚えてキャンセル突きを合わせていくこと。キャンセル突きは、モンスターの攻撃の威力が低いとガード後に上段突き、威力が高いとガード後に中段突きで自動的に反撃。それよりも威力が高い攻撃のときは反撃できずにガード状態で後退する。普段のガードと同様にキャンセル突きのガードもスキル「ガード性能＋」を発動させていれば性能が上がるので、キャンセル突きを合わせたときに最低でも中段突きが出るようにしておこう。以降のモンスター別攻略では、モンスターの攻撃に対してキャンセル突きで反撃するときに必要となるスキル「ガード性能＋」と、スキル「ガード強化」が発動していないとガードができない攻撃を掲載しているので参考にしてほしい。表に掲載していない攻撃に関しては、スキル「ガード性能＋」を発動しなくてもキャンセル突きでの反撃が可能だ。なお、各モンスターのデータは、左から順に狙いたい部位や有効な属性を示しており、オススメの武器は、ダメージを与えやすいものを掲載している。

アグナコトル

ランスが有効な部位	胸、胴、頭、首／背ビレ(肉質が硬いとき)
有効な属性	水属性(頭、胸)
オススメの武器	セイバートゥース天、アトロシスタワー剛

側面から攻撃して地中に潜ったら武器を収納

アグナコトルの側面をキープしながら隙を突いて胴を狙っていこう。回転攻撃や体当たり、咆哮などを繰り出してきたらキャンセル突きを合わせる。注意すべきポイントは、地中に潜ったとき。連続飛び出しをガードしてしまうと以降の攻撃を背後から食らったり、連続で攻撃をガードしたりしてしまうので、アグナコトルが地中に潜り始めたらすぐに武器を収納してダッシュでかわそう。



▲アグナコトルが振り向いたら、左方向に連続でステップすれば次の攻撃に対応しやすい。



▲ランスはピンポイントで狙いをつけやすいので、すべての脚の部位破壊を狙いたい。

■キャンセル突きの反撃でスキル「ガード性能＋」が必要になる攻撃

攻撃&行動	解説	必要スキル
体当たり	体を横に向け、大きく前進しながら体当たりをする	ガード性能＋1
地上から天井へ	地中に潜ったあと、飛び出して天井に潜るときの攻撃	
天井から地上へ	天井から飛び出し、地中に潜るときの攻撃	
地中から地上へ【着地】	地中から飛び出し、地上に着地するときの攻撃	

■ガードするためにスキル「ガード強化」が必要になる攻撃

攻撃	解説
地上熱線	口もとで火花を散らし、あとずさりしながら真正面に熱線を吐き出す
地中熱線	地中から上半身だけを出し、熱線を吐きながら首を回して周囲を攻撃する

イビルジョー

ランスが有効な部位	頭、胸／胸(怒り状態)
有効な属性	胸
オススメの武器	アトロシスタワー剛

足もとから弱点の胸を攻撃し続けよう

比較的安全な足もとから弱点の胸に上段突きを当てていくのが基本。四股踏みや拘束攻撃にはキャンセル突き、龍ブレスにはガード前進を合わせていこう。疲労状態のときに頻繁に繰り出してくるかみつきは攻撃の発生が早いので、攻撃してくるタイミングを覚えて繰り出した直後にキャンセル突きを合わせよう。

■キャンセル突きの反撃でスキル「ガード性能＋」が必要になる攻撃

攻撃&行動	解説	必要スキル
旋回かみつき(尻尾)	上方に頭を振り上げてかみつくときの尻尾	ガード性能＋1
旋回前進かみつき(尻尾)	前のめりになりながら側面をかみつくときの尻尾	
左右連続かみつき【1回目】	前進しながら左右交互にかみつく攻撃の1回目	
尻尾攻撃	体を回転させながら尻尾を振り回す攻撃	
体当たり	体を横に向けて身を引き、前進しながら体を当てる	
岩飛ばし(尻尾)	地面を牙でえぐって岩を飛ばすときに振る尻尾	
拘束攻撃【フィニッシュ】	拘束攻撃が最後まで継続したときに繰り出す攻撃	ガード性能＋2
岩飛ばし(頭)	地面を牙でえぐって岩を飛ばすときの頭の攻撃判定	
左右連続かみつき【2、3回目】	前進しながら左右交互にかみつく攻撃の2、3回目	※1
四股踏み	右脚を大きく振り上げて地面を踏みつける攻撃	
岩飛ばし(岩)	地面を牙でえぐって飛ばしてくる岩	

※1：スキル「ガード性能＋」を発動してもキャンセル突きは繰り出せない。

ウラガンキン

ランスが有効な部位	腹、尻尾
有効な属性	水属性、龍属性(頭、腹、尻尾先端)
オススメの武器	スパイラルボア天、アトロシスタワー剛

なるべく背後に回り込んで攻撃しよう

頭は攻撃がはじかれるので、ウラガンキンの攻撃の隙に背後に回り込んで腹を攻撃していこう。狩猟する際は向き合うことが多くなるため、スキル「心眼」を発動させておくのがオススメだ。キャンセル突きは連続顎スタンプや尻尾振り回し攻撃に合わせ、強顎スタンプや火炎ガスは後方に連続でステップしてかわそう。

■キャンセル突きの反撃でスキル「ガード性能＋」が必要になる攻撃

攻撃&行動	解説	必要スキル
旋回かみつき	体の向きを変えながら側面をかみつく攻撃	ガード性能＋1
連続顎スタンプ	顎を2連続で地面に叩きつける攻撃を2セット行う	
尻尾振り回し攻撃	体を回転させながら尻尾を振り回し、火薬岩をまく	
体当たり	体を横に向け、大きく踏み込みながら体を当てる	
地中から出現	休息後、地中から出現するときの攻撃	
咆哮後の顎スタンプ	咆哮を発したあとに顎を連続で地面に叩きつける攻撃	
火炎ガス	上半身を起こす予備動作から周囲に火炎ガスを放出	ガード性能＋2
強顎スタンプ	ゆっくり上半身を起こし、勢いよく顎を叩きつける	※1
転がり攻撃	体を丸めて転がり、ハンターに体当たりをする攻撃	
大転がり攻撃	火山のエリア6でのみ繰り出す特殊な転がり	

※1：スキル「ガード性能＋」を発動してもキャンセル突きは繰り出せない。

■ガードするためにスキル「ガード強化」が必要になる攻撃

攻撃	解説
睡眠ガス	上半身を持ち上げ、体を震わせながら周囲に睡眠ガスを放出する

ギギネブラ

ランスが有効な部位	腹、頭、後脚
有効な属性	火属性(頭、腹、尻尾)
オススメの武器	炎槍アグナコトル、アトロシスタワー剛

近づいてきたときにキャンセル突きを合わせよう

ギギネブラは頻繁に間合いを変えたり天井に張り付いたりするので、追いかけるよりも近づいてくるまで待ったほうが狩猟しやすい。ギギネブラの接近手段は、主に猛ダッシュ、ジャンプ移動、落下攻撃の3つ。これらにキャンセル突きを合わせて連係を叩き込もう。近距離では、地面叩きつけにキャンセル突きを合わせるといい。ほかには振り向くときの前脚の攻撃判定に合わせることも可能だ。



▲毒ガスはガードできないので、予備動作が見えたら後方に連続でステップしてかわそう。

■キャンセル突きの反撃でスキル「ガード性能＋」が必要になる攻撃

攻撃&行動	解説	必要スキル
伸縮かみつき【2回目】	右から左へと首を伸ばしつつ振ってかみつく攻撃の2回目	ガード性能＋1
壁張りつきかみつき【2回目】	壁に張り付いた状態でかみつく攻撃の2回目	
猛ダッシュかみつき	離れた位置から走ってきたあと、前方にかみつく	
落下攻撃	天井からハンターに向かって飛び降りてくる攻撃	

■ガードするためにスキル「ガード強化」が必要になる攻撃

攻撃&行動	解説
地上毒ブレス【滞留ガス】	あとずさりしながら吐き出した毒ブレスの着弾地点に残っている毒ガス
毒ガス噴出	体を少し起こしたあと、前に倒れながら周囲に毒ガスを噴出する

クルペッコ

ランスが有効な部位	頭、胴、胸
有効な属性	氷属性、水属性(頭、翼)
オススメの武器	セイバートゥース天

ステップで側面に回り込みながら攻撃しよう

クルペッコの攻撃をかわして側面や背後をとり、振り向き終わるまで攻撃を当て続けよう。クルペッコと向き合ったら、すぐに左右のステップを連続で行って側面に移動すれば、その後に繰り出す攻撃をかわしやすくなる。その際に回転尻尾攻撃を繰り出してきたら、キャンセル突きを合わせるか、後方にステップしてかわそう。ハンターを追尾してくる火打ち突進を繰り出してきたときは、武器出し状態のまま歩いてクルペッコの側面に回り込むように移動すればすべてかわせる。攻撃に当たってしまいそうなときは素直にガードしておこう。

■キャンセル突きの反撃でスキル「ガード性能＋」が必要になる攻撃

攻撃&行動	解説	必要スキル
火打ち攻撃	接近しながら最大3回まで火打石を叩きつけてくる	ガード性能＋1

ジエン・モーラン

ランスが有効な部位	口、背ビレ、腹
有効な属性	氷属性、龍属性(口、腹、背ビレ)
オススメの武器	アトロシスタワー剛

エリア1では背ビレ、エリア2では腹を狙おう

エリア1では積極的にジエン・モーランの背中に乗り、2カ所の部位破壊を達成するまで弱点の背ビレ（色が違う部位）を攻撃しよう。背中に乗れない間や部位破壊を達成したあとは、バリスタや大砲でダメージを与えればいい。エリア2ではジエン・モーランが近づくまでバリスタを撃ち、ある程度近づいてきたらジエン・モーランに近づいて腕の後ろ側に入り込み、弱点の腹を攻撃しよう。



▲エリア1では腕を攻撃してもいい。バリスタや大砲を撃つよりもダメージを与えられる。

■キャンセル突きの反撃でスキル「ガード性能＋」が必要になる攻撃

攻撃&行動	解説	必要スキル
ショートタックル(上部)	撃龍船に体を叩きつけるときの背中の攻撃判定	ガード性能＋1
振り落とし	体を左右に振って背中にいるハンターを振り落とす	
突進	撃龍船の左舷からまっすぐ牙を突き刺してくる	
叩きつけ	撃龍船の左舷から体ごとのしかかってくる攻撃	
強突進	撃龍船の前方から飛び跳ねながら突進する	
横首振り攻撃	エリア2で首を右から左へと大きく振り回す攻撃	
岩飛ばし(地上)	エリア2で岩を飛ばす攻撃の体にある攻撃判定	
ダウン復帰攻撃	エリア2でダウンしたあと、起き上がるときの攻撃	
咆哮(腹)	エリア2で咆哮を発したあとの叩きつけてくる攻撃	
サイドタックル	撃龍船の右舷から体を倒して背ビレを叩きつける	ガード性能＋2
ショートタックル(体)	撃龍船の右舷から体の側面を叩きつける攻撃	
牙横なぎ攻撃	撃龍船の左舷から牙を左から右へとなぎ払う	
咆哮	エリア2で上半身を起こしながら咆哮を発する	※1

※1：スキル「ガード性能＋」を発動してもキャンセル突きは繰り出せない。

チャナガブル

ランスが有効な部位	提灯、腹、背中
有効な属性	雷属性(背中、提灯)
オススメの武器	アトロシスタワー剛

水中では2つの攻撃に注意して適切に対応しよう

地上、水中ともに各攻撃にキャンセル突きを合わせながら連係を決めていこう。水中では、振り向きながらかみつく攻撃と吸い込みの2つに注意。前者は攻撃がかなり素早いので、振り向くタイミングを覚えてキャンセル突きを合わせたい。後者はチャナガブルが水底に潜ったら、すぐに自身も水底まで潜ること。水底にいれば吸い込みを出されても食らわず、逆に攻撃チャンスになる。



▲怒り状態になると背中の肉質が硬くなる。棘に当たらないように縁側や腹を攻撃しよう。

■キャンセル突きの反撃でスキル「ガード性能＋」が必要になる攻撃

攻撃&行動	解説	必要スキル
転がり棘攻撃	背中から棘を出し、横に転がって側面を攻撃する	ガード性能＋1
水中回転棘攻撃	前方に回転しながら、棘を出して体当たりをする	
水中突進	少し身を引いたあと、ハンターに向かって突進する	
垂直飛び出し攻撃	水底に潜ったあと、垂直に飛び上がって攻撃する	
吸い込みかみつき	吸い込みを繰り出したあと、飛び出してかみつく	

■ガードするためにスキル「ガード強化」が必要になる攻撃

攻撃&行動	解説
吸い込み	水底に潜り、上半身を出して向きを変えながら周囲の水を吸い込む

ディアブロス

ランスが有効な部位	腹、尻尾
有効な属性	氷属性(頭、背中&翼、尻尾先端)
オススメの武器	セイバートゥース天、アトロシスタワー剛

猛ダッシュと突進の対処法を覚えておこう

突進や回転尻尾攻撃などにキャンセル突きを合わせながら腹や脚に連係を決めていこう。その際、振り向くときの脚の攻撃判定にもキャンセル突きを合わせていくのが理想だ。注意したいのは、ディアブロスが振り向いたあと。素早く前進する猛ダッシュと予備動作がある突進の両方に対処するには、猛ダッシュのタイミングでカウンター突きを合わせておき、ガードできる状態を維持すれば突進がきても受け止められる。なお、2回連続で繰り出す角振り回しは、1回目にキャンセル突きを合わせてしてしまうと2回目の攻撃を食らってしまうことがある。そこで、スキルの発動をあえて「ガード性能＋1」にしておくのも手。1回目の攻撃にキャンセル突きを合わせても反撃せず、2回目の攻撃を連続でガードできる。



▲地中に潜るときの風圧にキャンセル突きを合わせれば、そのあとスムーズに立ち回れる。



▲地中に潜ったあとは、移動時に発生する砂煙を目安にガードの方向を調整して待ち構えよう。

■キャンセル突きの反撃でスキル「ガード性能＋」が必要になる攻撃

攻撃&行動	解説	必要スキル
体当たり	体を横にして右肩をハンターに叩きつける	ガード性能＋1
地上から出現	地中にいるときにハンターの気配を感じて飛び出す	
角振り回し	一歩身を引いたあと、最大に2連続で角を振り回す	ガード性能＋2
地中から急襲	地中に潜ったあとハンターの位置に移動して飛び出す	
地中から強急襲	周囲に地響きを発生させ、地中から勢いよく飛び出す	

ドスジャギィ&ドスバギィ

ランスが有効な部位	頭
有効な属性	火属性(頭)
オススメの武器	セイバートゥース天(ドスジャギィ)、炎槍アグナコトル(ドスバギィ)

旋回かみつきにキャンセル突きを合わせよう

基本の立ち回りは、常に側面に回り込み、間合いが近いときは上段突き、間合いが少し離れているときは中段突きの連係を決めていこう。その際、側面を素早く攻撃する旋回かみつきの予備動作に集中し、キャンセル突きを合わせたい。別の対処法として、旋回かみつきを引き付けて交差するようにステップを出せば、無敵時間を使ってかわすことも可能。どちらか実践しやすいほうで対応しよう。



▲旋回かみつきは斜めに首を振り上げる予備動作がある。この一瞬を見逃さないように。

ナバルデウス

ランスが有効な部位	胸、ヒゲ、尻尾
有効な属性	龍属性(角、腹、頭)/雷属性(角、尻尾、頭、前脚)
オススメの武器	アトロシスタワー剛、マテンロウ

ステップと突進をうまく使い分けよう

エリア1、2では、ナバルデウスの側面からヒゲを攻撃していこう。ナバルデウスの移動に合わせてステップで位置を調整すれば手数を稼げる。間合いが大きく離れてしまったときは、突進で接近するといい。エリア3では、ヒゲや胸に連係を決めていき、攻撃を繰り出してきたら十分に引きつけてからキャンセル突きを合わせる。間合いが離れたら武器を収納してダッシュで追いかけよう。


▲激流ブレスは、予備動作を見たら連続でステップしてブレスの軌道からすぐに離れること。

■キャンセル突きの反撃でスキル「ガード性能+」が必要になる攻撃

攻撃&行動	解説	必要スキル
回転かみつき	体をひねりながら前方にかみつき、向きを反転させる	ガード性能+1
尻尾なぎ払い攻撃	エリア2でのみ繰り出す尻尾を振り回す攻撃	
体当たり	身を引いて丸まり、前方に右半身側を叩きつける	
突き上げ	エリア1で、下に潜ったあと上に突き上げる攻撃	
突進	後方に身を引いたあと、素早くハンターに突進する	
溜め突進	体を丸めて力を溜めたあとに突進する攻撃	
激流ブレス(口元)	激流ブレスを吐き出す瞬間に口に発生する攻撃判定	
咆哮	怒り状態になったとき、体色を変化させながら吼える	
溜め大突進	蛇行しながら周囲を泳いだあと、溜め突進を繰り出す	ガード性能+2

■ガードするためにスキル「ガード強化」が必要になる攻撃

攻撃&行動	解説
激流ブレス	水を吸い込む予備動作のあと、身を引きながら前方にブレスを放出する
激流ブレス[縦なぎ払い]	その場で1回転して体を起こし、上方から下方へとブレスを放出する

ベリオロス

ランスが有効な部位	頭、腹、尻尾
有効な属性	火属性(頭)、雷属性(頭、棘)
オススメの武器	アムビトリイテ剛、アトロシスタワー剛

攻撃してくるのを待って近距離で立ち回ろう

ベリオロスは、ダッシュして追いかけるよりも突進や斜め飛びつき、滑空飛びかかり攻撃などを繰り出してくるのを待ち、それらにキャンセル突きを合わせていくのがオススメ。滑空飛びかかり攻撃のあとはその場から立て続けに攻撃できるが、突進と斜め飛びつきのあとはハンターの後方に抜けていく。キャンセル突き後は後方に連続でステップをして、ベリオロスに近づいてから連係を決めよう。


▲先に棘の部位破壊をしておくと、回り込みのときに態勢を崩すので立ち回りやすくなる。

■キャンセル突きの反撃でスキル「ガード性能+」が必要になる攻撃

攻撃&行動	解説	必要スキル
尻尾攻撃	尻尾を振り上げ、側面から前方へとなぎ払う	ガード性能+1
滑空飛びかかり攻撃	滞空状態からまっすぐ着地しながら左腕を前に振る	
回転着地攻撃	滞空状態から上昇し、回転しながら急降下する攻撃	ガード性能+2

ボルボロス

ランスが有効な部位	両腕、尻尾
有効な属性	火属性(頭:泥まとい時)、水属性(頭)
オススメの武器	アトロシスタワー剛

突進にキャンセル突きを合わせていこう

肉質の硬い頭以外の部位であればどこを攻撃してもそれなりのダメージを与えられる。前方にいるときは、頭に当たらないように中段突きで腕を攻撃しよう。キャンセル突きを合わせたい攻撃は、突進、回転尻尾攻撃、旋回かみつきの3つ。突進にキャンセル突きを合わせたあとは、真後ろの近い位置で止まることが多い。キャンセル突きをステップでキャンセルして振り向けば、すぐに攻撃できる。


▲泥つぶてにはカウンター突きを合わせ、構えた状態を維持してダメージを与えよう。

■キャンセル突きの反撃でスキル「ガード性能+」が必要になる攻撃

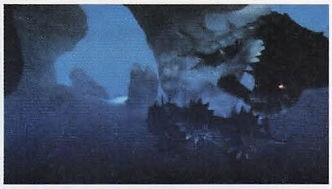
攻撃&行動	解説	必要スキル
飛び出し攻撃	砂漠のエリア3で沼に潜った状態から飛び出す攻撃	ガード性能+1
強頭突き	猛ダッシュのあと、停止しながら頭を振り上げる	ガード性能+2

ラギアクルス

ランスが有効な部位	胸、頭、胴
有効な属性	火属性(背中、胸)
オススメの武器	アトロシスタワー剛

ハンターがいる位置から近い部位を攻撃しよう

ラギアクルスの正面にいるときは頭か胸、側面にいるときは脚や胴、背後にいるときは尻尾と、ハンターがいる位置によって各部位を狙い分けていこう。基本的に各攻撃にキャンセル突きを合わせていけばいいが、水中では振り向く際にひっかく攻撃を繰り出してくるので注意。側面や背後から攻撃しているときは、ラギアクルスが振り向くタイミングに合わせてキャンセル突きを繰り出そう。


▲水中2段体当たりは、1回目をガードしたあとにラギアクルスがいる方向に向き直そう。

■キャンセル突きの反撃でスキル「ガード性能+」が必要になる攻撃

攻撃&行動	解説	必要スキル
地上回転2段攻撃(頭)	前方にかみついて反転し、同時に尻尾を振り払う	ガード性能+1
地上体当たり	体を横に向け、滑るように前進して体を叩きつける	
水中回転2段攻撃(頭)	体を反転させながら牙と尻尾で攻撃する	
叩きつけ	上半身を起こし、腹を地面に叩きつける攻撃	
水中体当たり	身を引きながら丸まり、右半身側を前方に叩きつける	
水中2段体当たり	怒り状態のとき、水中体当たりを2連続で繰り出す	
水中溜め大突進	蛇行して周囲を泳いだあと、力を溜めて突進する	ガード性能+2

■ガードするためにスキル「ガード強化」が必要になる攻撃

攻撃&行動	解説
大放電	丸めた体を伸ばしながら、周囲に無数の電気の弾を放出する

リオレイア

ランスが有効な部位	頭、腹、首
有効な属性	龍属性(頭、背中、尻尾)
オススメの武器	アトロシスタワー剛

状況に応じて複数の部位を狙い分けよう

猛ダッシュかみつきをかわしたあとは、背後から追いかけて腹や脚を攻撃し、各炎ブレスを繰り出してきたら近づいて頭を攻撃しよう。地上サマーソルト尻尾攻撃に対しては、すぐに背後へ回り込み、滞空状態でとどまっているときに尻尾を攻撃したい。滞空状態のときも同様で、滞空サマーソルト尻尾攻撃に的を絞って尻尾を狙おう。着地の際は、突進で風圧を無効化しつつ近づけば脚を攻撃できる。


▲回転尻尾攻撃には毎回キャンセル突きを合わせよう。手数をだいぶ稼げるようになる。

リオレウス

ランスが有効な部位	頭、首、腹
有効な属性	龍属性(頭、背中、尻尾)
オススメの武器	アトロシスタワー剛

滞空状態の風圧に対処するのがポイント

頻繁に滞空状態になって周囲に風圧を発生させるので、スキル「風圧【大】無効」を発動させておくと立ち回りやすくなる。地上にいるときは、猛ダッシュかみつきをかわして背後から腹や脚に連係を決めるか、炎ブレスの隙に頭を攻撃するといい。滞空状態のときは、ステップで側面に回り込みながら上段突きで脚や尻尾を攻撃しよう。側面なら風圧を食らっても手痛いダメージを受けにくい。


▲周囲に他のハンターがいないのなら、突進で風圧を無効化しながら尻尾を攻撃するのも手。

ロアルドロス

ランスが有効な部位	タテガミ、腹、尻尾
有効な属性	火属性(タテガミ、腹)
オススメの武器	炎槍アグナコトル

一部の攻撃を警戒しつつ側面から攻撃しよう

ロアルドロスの側面からタテガミに連係を決めていくのが基本。側面にいれば、警戒すべき攻撃をある程度限定できる。地上では主に地上回転2段攻撃と地上転がり攻撃、水中では水中回転かみつきにキャンセル突きを合わせよう。なお、振り向いて正面で向き合ったら、ステップで側面に回り込んでおくといい。

■キャンセル突きの反撃でスキル「ガード性能+」が必要になる攻撃

攻撃&行動	解説	必要スキル
地上粘液ブレス	着弾地点にしばらくとどまる粘液を吐き出す	ガード性能+1
水中粘液ブレス	水中で前方に向かって粘液を吐き出す攻撃	

アイテム活用法 RARE2 閃光玉

閃光玉の入手方法から活用方法をまとめて解説！ 閃光玉を使いこなして狩猟に役立てよう

閃光玉は、モンスターの目の前で爆発させるとめまい状態にできる効果がある。めまい状態になったモンスターは一時的にハンターを見失い、その場で特定の攻撃を繰り出したり、威嚇をしたりする。めまい状態になるとその場にとどまるモンスターが多いため、ハンターに大きな攻撃チャンスが訪れる。閃光玉を使いこなせば格段に狩猟しやすくなるモンスターもいるので、すべて把握しておこう。



◀めまい中は、モンスターの動きを見ながら連係を決めよう。

■閃光玉の特徴

- 光蟲と素材玉で調合できる
- 最大所持数は5個。調合素材を含めると最大で15個フィールドに持ち込める
- モンスターの視界に入るように爆発させると、しばらくの間モンスターをめまい状態にできる
- 大型モンスターはめまい状態になると威嚇が多くなる
- 閃光玉が効果を発揮する距離や角度は、モンスターによって異なる
- めまい状態にするごとに効果時間が減少する（最大4回まで減少）

閃光玉を入手する

閃光玉の調合素材は光蟲と素材玉で、素材玉の調合素材はネンチャク草と鉄鉱石、もしくはネンチャク草と石ころ。ネンチャク草と鉄鉱石の調合なら最大2個作れるので、スキル「最大数生産」を発動させて調合しよう。

■調合素材の主な入手方法

素材	入手方法
光蟲	●村の農場で増やす ●孤島か水没林の虫捕りポイントで入手
ネンチャク草	●水没林のエリア1、3、4、5、8で採取 ●街の素材屋で購入
鉄鉱石	村or下位クラスの火山で採掘
素材玉	街の道具屋がフェスタのときに購入

効果時間の違いやめまい中の行動を知る

閃光玉の効果時間は、基本的に通常状態と怒り状態での差はほとんどなく、疲労状態のみ長くなる。大型モンスターごとの効果時間もほぼ同じだが、例外的にイビルジョー、ウラガンキン、ディアブロスの3頭は効果時間が異なる。大型モンスターをめまい状態にすると決まった数種類の攻撃のみ繰り出すようになり、これらを繰り出している最中に攻撃を狙いやすいかどうかで有効度が決まってくる。



▲めまい状態にするたびに効果時間が一定時間ずつ減少していくため、少ない個数で最大限に効果を発揮させたいのなら、モンスターが疲労状態になるまで待ってから使おう。

■大型モンスターごとの閃光玉のデータ

モンスター	状態ごとの効果時間			効果中に繰り出す主な攻撃or行動	有効度
	通常	怒り	疲労		
アグナコトル	△	△	○	あとずさり、2段かみつき、回転攻撃、咆哮	★★★
イビルジョー	×	×	○	かみつき、体当たり、回転尻尾攻撃	★★★
ウラガンキン	△	×	◎	連続顎スタンプ、強顎スタンプ、睡眠ガス	★★★
クルペッコ	△	△	○	地上かみつき、回転尻尾攻撃	★★★★★
ディアブロス	△	×	◎	かみつき、回転尻尾攻撃、左右尻尾振り攻撃	★★★★
ドスジャギィ	△	△	○	連続かみつき【1回目】、回転尻尾攻撃	★★★★★
ドスバギィ	△	△	○	バックジャンプ、旋回かみつき、回転尻尾攻撃	★★★
ベリオロス	△	△	○	回転かみつき、尻尾攻撃、斜め飛びつき	★
ボルボロス	△	△	○	旋回かみつき、回転尻尾攻撃、泥つぶて	★★
ラギアクルス	△	△	○	水中かみつき、水中回転2段攻撃、水中尻尾攻撃	★★★★
リオレイア	△	△	○	地上かみつき、回転尻尾攻撃	★★★★
リオレウス	△	△	○	地上かみつき、回転尻尾攻撃	★★★★★
ロアルドロス	△	△	○	ひっかき、叩きつけ	★★★★

※：ギギネブラ、ジエン・モーラン、チャナガブル、ナバルデウスには、閃光玉が効かない。

閃光玉の活用方法を覚えておく

モンスターは常に真正面を見ており、視界の方向は頭の向きで判断できる。視界の範囲で閃光玉を爆発させればめまい状態にできるが、爆発する位置がモンスターから離れすぎていると効かないので覚えておこう。また、体を回転させながら繰り出す回転尻尾攻撃など、視界が大きく動く攻撃を繰り出しているときは、視界に入れにくい状況になる。これらを踏まえたうえで、以下を参考に閃光玉を活用していこう。

■閃光玉の効果が発揮する位置のイメージ図



全モンスター　確実に視界に入れられる状況で使う

全モンスター共通で閃光玉を当てるチャンスは、脚を攻撃してダウンさせたとき。ダウン中はほとんど視界が動かないため、モンスターの真正面に閃光玉を投げれば確実にめまい状態にできる。また、落とし穴やシビレ罠にはめたときも狙い目。罠から復帰するときに、空中に飛んでから着地したり、体を揺すったりするなど、決まった動きをするので、そのタイミングで閃光玉を投げよう。



▲罠の効果が切れる時間を見極め、復帰するタイミングで閃光玉をうまく投げよう。

一部のモンスター　尻尾を切った直後にめまい状態にする

尻尾を切断できるモンスターなら、尻尾を切断した瞬間が閃光玉を狙うチャンスとなる。尻尾を切断すると、モンスターは反転しながら遠ざかり、ハンターをちょうど正面にとらえた向きになる。尻尾を狙うときはあらかじめ閃光玉をセットしておき、切断したらすぐに武器を収納してモンスターがいる方向に閃光玉を投げよう。そうすると、ちょうどモンスターの目の前で爆発させられるのだ。



▲尻尾を切断するとハンターと向き合った状態になる。閃光玉を視界に入れるチャンスだ。

ウラガンキン　めまい状態にして転がり攻撃を封じる

ウラガンキンは、離れていると転がりを頻繁に繰り出してきて攻撃しにくいが、めまい状態にすれば封じることができる。閃光玉を狙うチャンスは、連続顎スタンプ、強顎スタンプ、回転尻尾攻撃などの攻撃を繰り出したあと。怒り状態だと効果時間が短いので、通常状態のときに狙おう。めまい状態にしたあとは、ウラガンキンの背後に回り込んで尻尾や腹を狙うと比較的安全に攻撃できる。



▲めまい中は、睡眠ガスと火炎ガスに注意する。予備動作を見たらすぐに離れてかわそう。

ディアブロス　怒り状態になった瞬間を狙う

怒り状態のディアブロスは繰り出してくる攻撃が激しくなり、こちらはなかなか攻撃できない。そこで、ディアブロスが怒り状態になった瞬間の威嚇を狙って閃光玉を投げよう。効果時間は短いが、1回目のめまい状態なら十分な攻撃チャンスを作れる。2回目以降は、音爆弾の効果から復帰する瞬間を狙うといい。空中に飛び上がったときに閃光玉を投げれば、しばらくダウンさせることができる。



▲ある程度のダメージを与えると怒り状態になる。怒り状態になる瞬間を見極めよう。

リオレウス　空中にいるときに閃光玉で叩き落とす

リオレウスは滞空状態だと攻撃しにくいが、空中でめまい状態にすると地面に落下させられるうえ、しばらくダウンして大きな隙ができる。効果時間の減少は気にせずに、普段から積極的に活用して攻撃チャンスを作ろう。閃光玉を投げるチャンスは、垂直に高く飛んで空中蹴りや空中炎ブレスを繰り出したあと。一定の高さまで降りる間はリオレウスの視界が動かないので、閃光玉を狙いやすい。



▲羽ばたいてハンターに近づいてくるときは、リオレウスに背を向けて投げるといい。

ただいま絶賛プレイ中!! ▶▶▶ 最近のお気に入りは、求人タイプの「のんびり遊ぼう」の部屋。まったりチャットしながらたまにクエストに行ったり、落とし穴や麻痺などで足止めしないでモンスターを狩ったり、効率のいい武器をあえて装備しないでお気に入りの武器を装備したりと、「のんびり」の定義は人それぞれですが、部屋にいる他のハンターの趣向に合わせて楽しんでます。知らなかった狩猟方法や変わったクエストの楽しみ方など、新たな発見があっていい刺激になります。 **（コジ／プレイ時間：703時間）**

狩られ道亜種
KARAREMICHI ASHU



Text by Seiichi Kuranishi

樹海の午後、その快晴の空に、竜撃砲2発。

プレイ時間は1000時間を超えて、それでもいまだに慣れない武器／ガンランスをかまえた僕が、ナルガクルガのブレードを喰らってふっ飛びました。まぁ、そのこと自体はしかたがない。だって、ガンランスって……。問題はそこからです。ガンランスで戦線に復帰しようとしたら、どうすべきなのか？　起き上がったら、そのままのっしのっしと歩いていくのか、それとも武器をしまって走っていくべきなのか。

樹海の午後。一瞬の逡巡。

その人の姿が、ナルガクルガの向こうに見えました。僕は結局、武器を納めることなく、ゆっくり歩いてナルガクルガに近づきました。いえ、正確に書きましょう。僕はナルガクルガではなく、その人に向かって歩いていったのです。とてもおそろしい迅竜が雄叫びをあげる樹海のエリア5で、その人の立ち回りは、なぜかとても優雅なものに見えました。落ち着いているのか、それとも案外、働きが薄いのか。やっぱりガンランスのことはまだよくわかりません。

刹那。ナルガクルガ、麻痺。

「あ、しびれましたよ！　僕、竜撃砲撃ちます！」。

「了解です。じゃあ、倉西さんは頭から撃ってください。僕は尻尾から撃ちます」。

僕の古龍銃槍エンブレムが火を噴き、しびれながらナルガクルガが火に包まれ、まもなく、その人の放った竜撃砲も決まり、ナルガクルガの麻痺が解け、ヤツは苦しげに飛び退きました。二人の竜撃砲が決まったあの瞬間。それまでにすでに数時間を語り合っていた僕たちでしたが（しかもムダに高級な中華料理＠市ヶ谷）、この瞬間にすべての思いの欠片、言葉の欠片が1つになりました。僕たちは、ハンターだ。

「やるなぁ、GIZMO」。

KADOMANさんがGIZMOさんをほめました。GIZMOさんは龍木ノ古笛【神歌】（麻痺の狩猟笛）で出ていました。彼女の攻撃が、おそらくナルガクルガを麻痺らせたのでしょう。

「すばらしいですね！　さすが大塚角満を作った女は違う！」。

僕も力いっぱいの賛辞です。

「ちょっと待ってや。ちゃうやん、俺やん！　その麻痺、俺やん！　俺の麻痺ビンですぅ！　俺の麻痺ビンでナルガクルガは麻痺ったんですぅ！」。

「ぅ」ってw　なぜか子どものように唇を尖らせながら、RYOZOさんが主張しましたが、誰も耳を貸そうとはしていませんでした。ただ一人、クエストに参加していない男塾先輩だけが、辻本さんの言葉に真剣にうなずいていました。男塾先輩は、たぶんできる子です。ただ、この日、彼には強力なライバルがいました。江野本ぎずもさんです。もう一度書きますが、「大塚角満を作った女」です。そもそもさぁ、聞いた？　聞いた？ ＜ 男塾先輩　出張に行く時のチケットは、江野本さんが手配するんだって！　ホテルは大塚さんにこだわりがあるから（大きなお風呂のある温泉がお好きだそうです）大塚さんが予約するらしいけど、その他は全部、江野本さんが手配するんだってさ！　どうなのよ、その違いは。狩られ道の出張は全部、俺がやってんじゃん！

ナルガクルガが、再びしびれました。その時は、僕がヤツの右半身側、KADOMANさんは左半身側にいました。

「竜撃砲撃ちます！」。

「了解です！　じゃあ、僕もこっちから」。

2発の美しい音。狩られ道が竜撃砲を撃ち、逆鱗日和が撃ちました。

「やるなぁ、GIZMO、大活躍じゃん」。

「俺やって！　俺ですぅ」。

今思えば、確かに一回目の麻痺は辻本さんが撃ち込んでいた麻痺ビンのおかげだったのかもしれませんが、まじめな話、2回目はないと思うw　だって、麻痺ビンの素材持ち込んだりしてないでしょ？　たぶん。だってあれですよ、辻本さんは大塚角満さん＠逆鱗日和と倉西誠一＠狩られ道と狩りに出ているというのに、けむり玉投げてましたよ？　樹海の昼は快晴だというのに、もやかかってましたから。そんなプレイの人が、ねぇ。麻痺ビンで大活躍！　なわけないじゃないですか。いやいや、まぁ、このへんは書ける人間の特権です。ペンの暴力です。真実はどうなのかはぬきにして、僕は「MHP 2nd G」なら辻本さんに負けませんから！「MH3(tri-)」は惨敗ですけどorz

「太古の森と漆黒の獣」。ナルガクルガの2頭クエストが終わりました。実は僕はまだしつこく、電撃PlayStation15周年記念勝手企画／轟竜だけじゃなくて迅竜の天鱗も15枚集めよう！　を続けていたのです。大塚さん、江野本さん、辻本さんにまでそれを手伝ってもらったわけですが、迅竜の天鱗は出ませんでした。厚鱗なら9枚もゲットしましたが、えっ？　江野本さん、出たの？　一人だけ？　大塚さんもナシ、辻本さんもナシなのに……もう一回だけ書きましょう。さすが「大塚角満を作った女」ですが、天鱗ばっかりは許しがたいので、大至急、その天鱗は僕に送ってください。バイク便で！

あ。今回はちょっと文字量が少ないんだった！　いつもの調子で書いちゃだめじゃん！ ＜ 俺orz　えぇっと、この記事に登場しているのは大人気！「逆鱗日和」シリーズの著者／大塚角満さん御本人とアシスタントの江野本ぎずもさん、それから大プロデューサー／辻本良三さんです。すごいでしょ？　この組みあわせw　そんな貴重な場面のレポートが、これで終わっていいわけがありません！　この回だけ読むと、まるで江野本さんのための記事みたいじゃないか！　大塚さんと僕の会話については、電撃PlayStation次号「狩られ道黒毛」で！　あ、そんなの待ってないで！　ただいま発売中の週刊ファミ通掲載「MH研究所」をどうぞ！　ん～、ほんとはちゃんとした記事を書くべきなんじゃないかと、ふと反省してみた気になったりもしましたが、「狩られ道」は基本的にガッカリで、電波入ったコンセプトです。（201001091143）



『モンスターハンター』プレイ日記
本日もただいま！逆鱗日和

■著者：大塚角満
■発売日：1月22日金曜
■価格：998円（税込）
■発行：エンターブレイン

これが！　これこそが！　俺も目からビームが止まらなくなるくらい熟読してしすぎている大塚角満が編み出したシリーズ7作目にして最新作「本日もただいま！逆鱗日和」の画面写真。ズギャッ！ごめんなさい。ファミ通さんの本なんで、これくらい書かなきゃと意気込んでみたのですが、まったくダメですね。まだ読ませていただいていないのですが楽しみ！ひさびさに大塚さんのプレイ日記で、そしてテーマは「MH3（tri-）」ですから！

電撃モンハン組合

・狩られ道豪黒毛
電撃ゲームメディア主筆こと、モンハン好きのオッちゃんこと倉西による、モンハンプレイログを更新中！

・かしまし狩られ道
女性だけのハンターチームによる、ドタバタハンティングレポート。『MH3（トライ）』のレポートを近日公開！

・狩られ道ツアー
組合員の男塾先輩によるモンハン徒然旅日記風プレイログ。今度の出張でも倉西さんにチケットはおまかせします。

・ハンティングカードレビュー
組合員の男塾先輩によるハンティングカード全レビュー企画。開発スタッフとの対戦企画も進行中！

電撃モンハン組合

狩ったり！ 狩られたり！ 毎日更新！ 電撃のモンスターハンターブログ

2010年、ハンティングカードの展開は？

あけましてハンティングカード！ 今年も元気に狩って狩られて、ハンティングカードを極めていきたいですね。というわけで今回も特集です。

「モンスターハンター ハンティングカード」チャンピオンシップ2009を振り返る＆今年の展開を直撃！

今回は、昨年末に行われた「モンスターハンター ハンティングカード チャンピオンシップ2009」の模様を、開発スタッフのインタビューから総括としてまとめていく。また、あわせて今年の展望や待望の第7弾の情報もお届けしていこう。

「MHHC」スタッフインタビュー

プロモーション担当のKobaboo氏と、開発担当のにーちゃん氏に大会の総括を直撃取材！

今年も白熱するハンティングカード！

――というわけで、昨年の大会からちょっと間が開いてしまいましたが、みなさんおつかれさまでした！ 今大会を振り返ってみて、いろいろとご感想あるかと思いますが。

にーちゃん：大会決勝では、弱冠16歳のプーギー君と関西の有名プレイヤー・MASAKI君との対決が、とにかくレベルが高くて見応えがありましたね。この2人は、カード能力や相手の出方に対しての対処に、相当の時間を費やしてきたんだなと感じました。それにほかの参加者にはあまり見られなかった、第５弾カードの使用が見受けられたのもポイントですね。 このタイミングでは、まだ第５弾のカードをどう使用するか、あまり熟成していない時期だったと思いますが、彼らはいいものを積極的に組み込んでちゃんと勝利しています。そこがまたすごいところですよね。とくに大会最年少のプーギー君は、とても16歳とは思えない落ち着きと判断力でMASAKI君を破り、優勝しちゃいました。勝利の分かれ目はプーギー君のオトモカード使用のタイミングだったと思いますが、あれは本当に僕らとしてもビックリしてしまって（笑）。 あの状況で絶妙なカードをちゃんとデッキに組み込んでいるのがすごいと思いましたね。

Kobaboo：チャンピオンシップはすごく盛り上がりまして、今後も続けていけたらいいなと思っています。ただ、今回初めて単独で大きなイベントをやってみて、反省点もありました。準備に対しての課題もありますが、まずは来ていただいたユーザーの方々にさらに満足していただけるように、もっとできることがあるんじゃないかと。次にやるなら当日大会以外の企画についても、検討していきたいです。

――小学生や女性の方も多く見受けられたので、世代を超えて楽しめるイベントだったと思います。

Kobaboo： プレイヤーの平均年齢は高めなのですが、 そういった状況で16歳のプーギーさんが優勝したり、小学生くらいの方々が会場に足を運んでくれると、本当にうれしいですね。また、大会以外にもイラストを描かれている絵師さんのコーナーの充実など、誰でも楽しめるような企画も考えたいと思います。

――それでは、気になる今後の展開などを教えていただけますでしょうか。

Kobaboo：まずは12月に発売された第６弾で遊んでいただければと思いますが、続けてリリースは決まっていまして。第７弾も3月11日に発売予定となっています。いろいろな関連商品も合わせて発売されますのでチェックしてみてください。

にーちゃん：第６弾のカードは、ハンターカードに「成長」の概念が入っていたり、ちょっとおもしろい内容になってます。また第７弾には、ついに「スラッシュアックス」のハンターカードが実装されて、おもしろいシステムになっていますので、ご注目していただければと思います。

Kobaboo： 第７弾以降の予定ですと、 第8弾を夏頃に予定しています。こちらにも新しい要素を盛り込んで、ユーザーの皆さんに楽しんでいただければと思っていますので、お楽しみに。

――本日はありがとうございました！

スタッフオススメ！ 成長するハンターカードを使い強力なデッキを作ろう！

第６弾では、従来の強化とは少し異なり、決まったハンターカードを強化していくことで、パワーがプラスされるなどのさまざまなメリットが付くようなカードが収録されている。また、部位破壊の能力に「翼」が追加され、これをうまく活用することで以下に紹介している弓のハンターカードのパワーをさらにプラスすることができるように！ 使い方しだいでは、かなり高いパワーを得ることもできるので、試してみては？



▲翼を破壊可能なイャンガルルガ。

成長するハンターカードの一例



ニクスファーボウⅣ

まずは起点となる初期ハンターカード。これ単独では能力もなく、パワーも低いのだが…。



グラキファーボウⅠ

対応したグラキファーボウⅠに強化することで、パワーがさらに200もプラスされる！



グラキファーボウⅡ

最後にグラキファーボウⅡに強化することで、さらにパワーがプラスされる。普通に強化したときより、600もパワーの差があるのは大きいだろう。そして先に紹介したイャンガルルガの翼を破壊することで、パワーが200プラスされ、トータルでパワー2000という値を叩き出すことができるのも魅力の1つ。デッキに合わせて組み込んでみてはいかがだろうか。

モンスターハンター ハンティングカード

第7弾「獄炎の戈」の新要素！ 「スラッシュアックス」の仕組みを大公開!!

先月発売された第６弾に続いて、3月11日には待望の第７弾「獄炎の戈」の発売が決定した！ 注目は新たなハンターカード「スラッシュアックス」の実装だろう。これは、ゲームの設定と同じく「斧モード」と「剣モード」 を使い分けることで、さまざまなメリットを得られるハンターカードになっている。新たな戦略が期待できそうだ！

ブースターパック 獄炎の戈

●3月11日発売予定 ●パック（10枚入り）:¥315（税込）/ボックス（15パック入り）:¥4,725（税込）

斧モード



剣モード



▲斧モードから剣モードに「変形」させることで、パワーが上がったり、新たな能力を使えるようになったりする。さらに、変形前に受けた効果がリセットされるなど、使い方によっては戦略を大きく左右するハンターカードとなっている！

NEWS 関連商品も続々登場！

第７弾の発売と同日に、新たなハーフスターター２種類の発売が決定！ 今回は「ベリオロス」と「ラギアクルス」がパッケージに！ 初心者には最適のスターターだ。

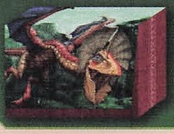




ハーフスターター ベリオロス、ラギアクルス

●各¥720（税込）●セット内容：構築済みデッキ（カード30枚）×１、遊び方マニュアル×１

さらに同日、新たなデッキケースも発売が決定！ オトモアイルーとイャンクックの２種を用意。イャンクックのイラストのデッキケースは、このための描きおろしとなっている。





デッキケース

各¥368（税込）

【MH HC公式サイト】http://www.capcom.co.jp/mhhc/

ただいま絶賛プレイ中!! ハンティングカード熱が沸々としてきた、昨年末の大会。準優勝したMASAKI君と同じナナデッキを持っていたのですが、どうにもデッキ自体が行方不明で……。ナナ・テスカトリ ※を揃えるの大変だったのに……。どうやらデッキとストックのカードを別々に保存していたのが原因で、デッキが大量に行方不明です（泣）。とりあえず、第５弾と第６弾で急場しのぎのデッキを作ってみましたが、対戦するのがちょっと怖いです（ショウグンギザミ欲しいっす……）。（男塾先輩）

LEFT 4 DEAD 2

逆境プレイから
新たな遊び方を探るコーナー

試 TAME 死 SHI 隊 TAI

PARTY "TRY TO SURVIVE"

急遽結成された逆境プレイ部隊・試死隊が『L4D2』の限定プレイに挑む。

試死隊とは?

本来とは違う遊び方でゲームに挑戦する人々のこと。大概不利な条件になるので、死にそうな状況でのプレイが多くなる。入隊条件や細かい規約はなく、名乗った瞬間から隊員扱い！　あ、ほとんどがスカウトです（泣）。

試死隊メンバー

Ron
試死隊入隊前からすでに近接武器ばかり使っていたような気がする人。スピッターの酸性液が嫌い。

Senpai
試死隊の影のリーダー。己の拳ひとつでゾンビどもを倒すと息巻いていたが、よく叫んでいるだけの人。

Saku
投擲武器の使いどころを心得た隊員。銃を巧みに使いこなすが、近接武器のみの戦いでは果たしてどうなる?!

Kawachi
アイテム探索係兼斬り込み隊長。チェーンソーを発見したら性格が豹変!?　するかもしれない部隊のキーマン。

第1回 "近接武器オンリー"プレイをしたい！

何回かお伝えしてきた『L4D2』だが、今回は本作の新要素である近接武器を必要以上にクローズアップ。近接武器と投擲武器のみ使用可能、という条件でプレイしてみた。武器の使い分けが重要になるゲームでそれを禁止した場合、何が見えてくるのだろうか？





近接武器でゾンビをなぎ払え

▶近接武器は攻撃範囲が狭く、攻撃前後に隙ができるのが難点。だが、攻撃が当たれば通常感染者なら一撃で倒せるというメリットがある。

レフト 4 デッド 2

発売中(2009年11月19日発売)　¥7.665(税込)

機種	項目	内容	
Xbox 360	ジャンル	ACT	ACT
	メーカー	発売元:エレクトロニック・アーツ/開発元:VALVE	対戦
	備考	プレイ人数:1～2人／オンライン対応	協力
PC	ジャンル	ACT	ACT
	メーカー	発売元:エレクトロニック・アーツ/開発元:VALVE	対戦
	備考	プレイ人数:1～2人／オンライン対応	協力

ブリーフィングルーム "引き付けて斬る"作戦！

Senpai：さて、みなさま、今回は近接武器だけで戦うわけですが、イケそうですかね？
Ron：私がプレイしたときは、近接武器を使っていることが多かったので、立ち回りしだいではそこそこ進めそうな気はします。でも、やってみないとなんとも……。
Kawachi：普通に銃を使って遊ぶときよりも他の人に助けてもらわないとダメでしょうね。あと、特殊感染者のブーマーは胆汁をかぶることを覚悟して倒さないといけないかも。
Saku：そうですね、特殊感染者はいろいろ苦労しそうだなぁ。
Ron：タンクは何発殴れば倒せるんだろうか（笑）。
Saku：硬いですからね。ほかに、ハンターとかジョッキーみたいな動きの素早い特殊感染者も苦労するんじゃないですかね。
Senpai：まぁ、固まって行動するのは基本として、銃を使うとき以上に周囲を警戒する必要があるでしょうな。遠くにいるのがわかっても、普通に銃で攻撃できないわけだし。引き付けて地道に倒すしかないと思う。
Kawachi：あ、そうだ、近接武器を手に入れるまでは、銃の殴り攻撃でしのげばいいんですか？
Ron：はい。
Saku：投擲武器は使用可？
Ron：はい。これも禁止するとたぶん厳しすぎると思うので（笑）。
Saku：となると、投擲武器の使いどころがますます重要になるのか。出現がランダムだから仕方がないけど、パイプボムがたくさん出ると少しはラクになるかも。
Senpai：こういうプレイのときは火炎瓶で燃やすよりも、ゾンビの気を逸らすことができるパイプボムのほうがいいのかもね。
Ron：ということで、作戦としては、"引き付けて斬る"、"投擲武器を最大限活用する"、ということでいいでしょうか？
Kawachi：いいと思います。
Senpai：じゃあ、ステージはスワンプ・フィーバーあたりで。
Ron：了解。『L4D2』には"近接武器だけを使用してキャンペーンを1つクリアする"という実績があるので、これが解除できるよう頑張りましょう！

-実　践-

難易度ノーマルがエキスパートに感じられる難しさ！

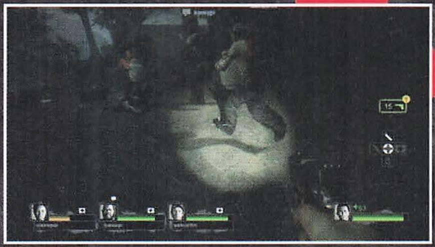
実験プレイのステージとして選んだ"スワンプ・フィーバー"。ここは、4つのエリアに分かれており、序盤の3つは沼地が舞台になる。全体的に薄暗い森と沼を進んで行くので、建物はほとんど出てこない。そのため全方向からゾンビが襲ってくるやっかいなステージになっている。逆に言えば、屋内の通路でゾンビラッシュに遭ったときのように"逃げ場がない"という状況には陥りにくいので、自由に逃げ回れるよさがある。

さて、エリア1は、沼のある森から少し離れた小屋がスタート地点だ。しかし小屋の中には……。
Ron：近接武器がないですね（笑）。
Saku：(笑)。いきなり逆境でのスタートになりました。
Senpai：ここは、ブリーフィングでの確認どおり、銃で殴って進むしかないか。

恐る恐る小屋を出た4人は、通り沿いにあるガソリンスタンドへと向かう。ここでKawachiが店の前に転がっていた近接武器"マチェット"を入手。しばらく周囲を探したが他に近接武器は見つからなかった。そのため、唯一武器を手にしたKawachiが先頭に立って、ゾンビを倒しながらチームを引っ張っていくことに。

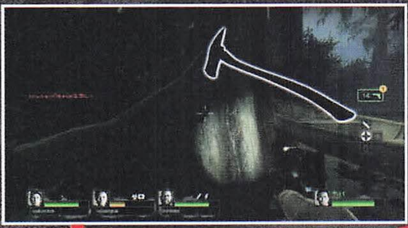
この時点でいつも以上に感じたのは、近接武器のありがたみだ。ゾンビを銃で殴ってもなかなか倒せないし、歩きながら銃で殴ろうとしても、攻撃を当てることが難しい。また、ゾンビが走って近づいてきても、銃を撃つのをガマンしてひたすら殴る、という地味な戦い方をするしかなく、もどかしさを感じた。それに、何よりも爽快感がないというのがいただけない（笑）。そんなプレイに耐えられなかったのか、それとも銃で殴るよりはまし、と判断したのかはわからないが、Senpaiはどこからかあるアイテムを見つけてきた。
Senpai：ボンベを発見したので、これで殴りますね。
3人：(笑)。

本来ボンベは、地面に置いてあるところを銃で撃って



▲ボンベを抱え、武器にするSenpai。それに影響されたのか、Sakuもボンベを抱えだす（笑）。

! 基本事項確認 近接武器とは？



▲近接武器として登場するのは全10種類。チェーンソー以外の武器は使用回数に制限がない。

前作の主な攻撃方法は銃と投擲武器のみ。そのため、ゾンビにまとわりつかれた場合は、銃で殴ってゾンビをよろめかせたあと、射撃するか殴り続けて倒すしかなかった。この方法でも相手が１～２体のときは十分対処できたが、数が多くなると殴っても殴ってもまとわりつかれるので、なかなか先に進めないケースが多発することも。

そういう事態にならないよう“早めに銃で倒す”こともゲームのおもしろさの１つだったので、これが欠点になっているわけではない。ただ、ゾンビが大勢登場するこのゲームにも近接武器があればなぁ……と、思った人も多かったことだろう。

そんな要望に応えてか、『2』では近接武器が使えるようになった。今作でも、あくまでメインの武器は銃だが、サブとして近接武器を持っていれば弾切れになっても戦えるので、実用性だけでなく安心感も得られるのだ。

近接武器リスト

名称	備考
バール	大型のクギ抜き
防火斧	火災時の救助や脱出に使うための斧
日本刀	ニンジャソードと呼ばれる武器
バット	野球のバット。ある条件を満たすと出現する
クリケットのバット	クリケットに使うバット。オールのような形
エレキギター	楽器。攻撃すると弦の音がする
フライパン	攻撃するとコーンといういい音がする
マチェット	狩猟などに使う大型ナイフ
警棒	暴動鎮圧部隊が持っている武器
チェーンソー	使用回数に制限がある最強の近接武器

近接武器の攻撃力は、チェーンソー以外はどれも一緒。感覚的に使いやすさの違いは感じられなくもないが（切断系統がスムーズな印象）、武器があまり入手できないといった状況ではフライパンでも十分な働きを見せてくれるだろう。チェーンソーは何もためらわず、使用制限の限界まで使ってピンチを乗り切ったほうが賢い選択。

爆発させ、周囲のゾンビを倒す、といった使い方をするアイテム。言わば爆弾のようなものなのだ。確かにSenpaiの言うように、ボンベは抱えることができ、攻撃ボタンを押せば抱えながら敵にぶつけることができる。だが、そのモーションは遅く、抱えているので攻撃が届く範囲も狭い。はたから見ても重そうだ。

しかし、近接武器オンリーのプレイでは、ボンベすら“ちょっと武器代わりに使ってみようかな？”という気にさせるから不思議だ。

しばらくプレイしても近接武器が人数ぶん揃わず、あまりにも戦闘が不利な状況だったので、Kawachiが廃屋を一軒ずつ見て回ろうと提案した。つまり、近接武器と投擲武器、回復アイテムを早めに回収しようというのである。賛成だ。早速手分けして家の中を探す。

通常のプレイなら、ある程度アイテムが揃っていなくても先へ進むことを優先し、フィールド上の家をくまなく調べるようなことは少ないかもしれない。探索している間はそのエリアに長く留まることになり、敵に襲われる確率、特にゾンビラッシュが発生する危険性が高まるからだ。だが、近接武器オンリーのプレイでは、そんなリスクよりも、近接武器や投擲武器を持っていない状況のほうがリスクは高いことがわかる。銃で殴るだけではやはり戦闘力が低すぎるのだ。

予想どおり、いやそれ以上に 手強い特殊感染者

探索中も特殊感染者は遠慮なく猛攻を仕掛けてきた。ブリーフィングでも懸念されていたように、ジョッキーは素早く、銃を使えないとこれほどまでにてこずるものなのかと思わされた。ジョッキーに操られている仲間を助けようとしても、追いかけて殴らなければならず、対処に時間がかかる。さらに、救助に気をとられているうちにチームが分断され、すぐに危険な状況に陥る。

また、スモーカーの長い舌を使った締め付け攻撃や、チャージャーのタックル攻撃を仲間が食らった場合も、やはり追いかけていかなければならない。しかも、特殊感染者に近寄って攻撃するまでの間に、必要以上に仲間の体力が奪われる。救助側の体力が減って、脚を引きずっていると移動速度が落ちるので、下手をすると救助が間に合わないこともあるほどだ。

序盤で特殊感染者２体の攻撃を食らおうものなら、それだけでチームがボロボロになってしまうことは覚悟しなければならない。



▲どのタイミングでどんな武器やアイテムが登場するのかはAIディレクターという自動難易度調整機能のみが知る。

何度も全滅したのちに １時間かけてエリア２へ……

さて、そんな強烈な攻撃を食らって、何度か全滅した一行。特にエリア１の川を渡る前に発生するゾンビラッシュでは、特殊感染者の見事なコンビネーションに何度も煮え湯を飲まされたのだった……。だが、ようやく全員ぶんの近接武器が揃った頃には、戦い方のコツが少し掴め、なんとかエリア２へと辿り着くことができた。

Saku：あ、そこのボートにチェーンソーがありますよ。
3人：おお！
Kawachi：じゃ、僕がもらいます。

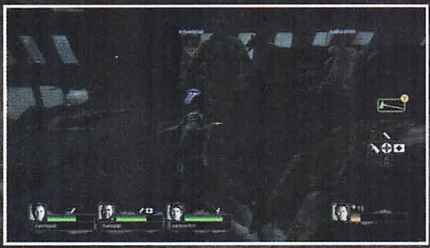
チェーンソーは出現すれば普段でもありがたく感じる近接武器だが、こんな条件付きプレイのときにはひときわそう思える。武器の強さに対する感覚がデフレ気味だ。



▲川を渡る直前に発生するゾンビラッシュ。通常感染者を倒している間に特殊感染者が次々と攻撃を仕掛けてくる。

チェーンソーは特殊感染者とも対等に戦える唯一の近接武器なので、序盤から入手できたのは嬉しい誤算。この勢いに乗って４人は先を急ぐ。

エリア２は飛行機の墜落現場を通過していくことになるが、そこで必ずゾンビラッシュが発生する。胴体が折れ、大きく穴の空いた旅客機の通路に陣取り、押し寄せるゾンビの群れを迎え撃つ。ここは、もともと近接武器を使って戦うような場所なので、さほど苦労することもなく突破できた（といっても、通常のプレイではありえないほど全滅しているが）。



▲飛行機の残骸では、通路の前部と後部、ハッチの前あたりからゾンビが押し寄せてくる。

忘れていた実績が 思わぬ形で解除

エリア３に突入した時点で、プレイ時間は２時間を超えていた。エリア３の時点で２時間というのは、明らかに進み方が遅い。ノーマルの難易度であればなおさらだ。また、精神的な疲労度がいつもより高い。銃を撃つゲームで１発も撃たないということが、ストレスになっているのだろう。必殺技を使わない対戦格闘や、ボムを使わないSTGを思えば、ストレスも溜まろうというものだ。

エリア３に入ってすぐに収穫があった。それは、特殊感染者のタンクをしつこく追い回し、オノで何度も殴ってようやく倒したときに得られた“TANKバーガー”の実績解除。近接武器を使って解除できる実績がもう１つあったことを忘れていたのだ。

しかし、嬉しい出来事はこれぐらいのもの。その後30分近くかけてクリアしたエリア３に続き、船での脱出を控えたエリア４では、船の到着前に全滅すること数回を数えた。ここでは、迷路のような庭と、洋館の中を逃げ回り、館の正面にある体力回復アイテムを適度に使いながら、ゾンビの猛攻をしのぐことがポイントになる。庭には弾薬を補給できる場所があるので、強力な銃を使って対処することが前提となっているエリアなのだ。

これまでの疲労にゾンビの猛攻も手伝って、１時間以上プレイしたが、隊はここで何度も打ちのめされ力尽きた。それはもう、リベンジを誓いたくもないぐらいに。

MISSION RESULTS

全滅回数：14回

Senpai：すっかり打ちのめされたね。
Kawachi：意外に難しかったなぁ。
Saku：もう少しでクリアできそうな気がしますが、戦い方だけじゃなくて、どこを陣取るかといったことも重要になるような気がしました。
Ron：私は近接武器をたくさん使っているようで、実は肝心なところは銃に頼っていたんだなということがよくわかりました。
Saku：そうですね。グレネードが落ちていたときは拾って使いたかったですから（笑）。
Kawachi：逆に近接武器のありがたさもよくわかりました。でも、このゲームは銃を使わないと、おもしろさがだいぶ減ると思います。
3人：それは同感（笑）。

結果を簡潔に言うと
「もはや別ゲーム」

試死隊とお正月

みなさん、あけましておめでとうございます！　元旦からゾンビを狩り続けることに定評のある試死隊のSenpaiです。今年のお正月は箱根駅伝を見ながら雑煮の餅をのどに詰まらせそうになり、あやうくあっちに逝きそうになるところでした。それはともかく、駅伝の選手はみなさん足が速いですね。この方たちがゾンビだったら……考えただけでも恐ろしくて箱根の山は越えられそうにありませんぜ……。とりあえず今年は、リアリズムモードクリアを目指します！

リーナのアトリエ Atelier Lina
シュトラールの錬金術士





お役立ちのデータ集で アナタの冒険を徹底サポート!

キミはすべての採取地を見つけたか!? シュトラール王国のすべてを知りたい錬金術士に贈るお役立ち攻略をお届け!

すべての採取地&街の開放条件と護衛の詳細データを一挙に公開!

採取地で集めた素材を街で取り引きしたり、アトリエで調合したりする生活を楽しむ本作。今回は、各採取地と街の開放条件を公開。記事を参考にして活動の幅を広げてもらいたい。また、採取の際の悩みの種であるモンスターとのバトルを有利にするため、護衛のデータもあわせて収録。護衛が雇用できるようになる条件や、初期能力値などをチェックしよう。

リーナのアトリエ シュトラールの錬金術士		
発売中(2009年12月22日発売)	通常版:¥5,040(税込)/限定版:¥7,140(税込)	
DS	ジャンル	RPG(新感覚RPG)
	メーカー	ガスト
	備考	プレイ人数:1人用

冒険 恋愛 育成



THEME: 採取地&街

バランスよくリーナのレベルを上げて効率的に行き先を増やしていこう!

新しい街や採取地に行くと、見知らぬ素材を入手したり、新しいアイテムの調合が可能となるレシピを入手したりできる。そのためにも積極的に各地をめぐるとよいだろう。ただし、右の表にあるとおり、ゲーム開始からの経過日数やリーナのレベルの高さが開放条件となる場所も多い。特に、すべての行き先を開放するには冒険者レベルと錬金術士レベルの両方を上げていく必要があることを覚えておきたい。

Point お店のレベルを上げるには?

お店レベルが上がると、右のようなイベントが発生し、取り扱い商品が増える。お店レベルを上げるには、商品を取り引きしたり、店主からの仕事依頼を成功させたりすればよい。ただし、請けた仕事に失敗すると、そのぶんレベルアップが遠のくため要注意。



◀お店レベルが上がると店の外見も変化する。

採取地&街の開放条件(それぞれ「経過日数」を経過している必要がある)

	地名	開放条件	経過日数
採取地	妖精の森	オープニングイベント中に出現	—
	リュッケンの森	オープニングイベント中に出現	—
	フランケ丘陵	冒険者レベル3以上で、ヘングストに到着する ※1	35日
	アムル湖畔	シューレンの雑貨屋に入ったことがあり、さらに冒険者レベル7以上で、シューレンに到着する	65日
	フェルゼン坑道	フェルゼンの鍛冶屋である程度の取り引きをしており、さらに冒険者レベル13以上で、フェルゼンの鍛冶屋に入る	184日
	ロットビーチ	冒険者レベル16以上で、ペスカの食品屋に入る	263日
	ケーレ高地	冒険者レベル21以上で、モークの食品屋に入る	376日
	砂風の神殿	冒険者レベル26以上で、シューレンに到着する ※2	446日
	地下神殿	冒険者レベル30以上で、ヘングストの商館に入る ※1	537日
	地下神殿回廊最深部	地下神殿を発見しており、さらに冒険者レベル45以上で、ヘングストの薬屋に入る。そしてその14日後に再び入る	—
街	ヘングスト	オープニングイベント中に出現	—
	シューレン	オープニングイベント中に出現	—
	フェルゼン	フランケ丘陵を発見してから14日が経過しており、さらに錬金術レベル5以上で、ヘングストに到着する	98日
	モーク	錬金術レベル10以上で、フェルゼンの薬屋に入る	111日
	ペスカ	錬金術レベル15以上で、モークの雑貨屋に入る	165日

※1:さらにジェラールを仲間に誘える状態になっている ※2:さらにファラを仲間に誘える状態になっている



THEME: 護衛

仲間になるすべてのキャラクターの初期データをチェックしよう!

新しい採取地や街を訪れたときは、護衛として雇用できるキャラクターと出会うことがある。ゲーム序盤は雇用費が痛い出費に感じることもあるが、最初に雇用費を支払えばその後もずっとついてきてくれるので、採取地に向かう前には必ず護衛を雇おう。なお、キャラクターの能力値には「物理攻撃力」や「魔法攻撃力」などがあり、キャラクターによって得意な敵は異なる。採取地によっては物理攻撃がほぼ効かない敵なども出現するため、行き先によって適切な護衛を選べると心強い。また、同時期に雇用可能になるキャラクターでも、初期レベルには大きな差があるため、雇用する護衛の選定には下の表を参考にしてほしい。

Point 仲間の友好度を上げるには?

護衛となるキャラクターの友好度を上げると、イベントを見られたり、ときには街と街を結ぶ近道を教えてもらえたりする。友好度は、雇用してレベルを上げたり、話しかけてイベントを見たりすることで上げていこう。ただし、仲間から依頼される特定の仕事をこなさないとそれ以上に上がらなくなる場合もある。

▼友好度を上げると、雇用費が安くなっていく。





▲友好度を上げることで発生する仕事イベントを成功させると、報酬として新しいレシピを入手できることもある!

全護衛キャラクターデータ(パラメータの数値はキャラクターが初期レベルのとき、装備を外した状態のものを表す)

名前	初期レベル	HP	MP	物理攻撃力	魔法攻撃力	物理防御力	魔法防御力	素早さ	スマッシュ	ガッツ	雇用費(コール)	雇用可能になる条件	雇用できる場所
リュオン	3	90	75	28	21	30	34	29	32	39	—	初期から	妖精の森・リュオンの家
ジェラール	3	75	56	26	29	33	33	27	32	45	100	行商手形の入手後	ヘングスト・商館
ファラ	1	38	46	17	34	28	32	25	24	32	400	シューレンに到着する	シューレン・街道
ユング	5	89	67	52	30	25	76	39	58	33	600	ゲーム開始から56日以上が経過しており、さらに行商手形と50コール以上を所持している状態で、ヘングストに到着する	ヘングスト・街道
ヘレン	12	371	72	125	39	106	44	65	38	33	700	フェルゼンに到着する	ヘングスト・街道
マルシェラ	15	573	234	128	43	144	48	69	117	54	800	ヘレンが雇用できるようになったあと、ヘングストに到着する	ヘングスト・街道
キース	8	381	72	105	34	37	33	64	85	30	500	フランケ丘陵でのイベントを見たあと、フェルゼンの鍛冶屋に行ったことがある状態で、フェルゼンに到着する	フェルゼン・街道
エーゼリン	1	49	69	20	19	17	38	24	13	30	200	モークに到着する	モーク・街道
ボリス	10	233	210	42	33	57	41	71	74	28	300	ペスカに到着する	ペスカ・街道

第4回

ようこそ！アトリエの小部屋へ

登場人物の設定画や、デザイナーのコメントを公開するこのコーナー。今回は世話焼きな2人を紹介！



「何かしら対策を考えねばなりませんね」

リーナを導く行商人の青年

温厚かつ物静かな性格で、右も左もわからないリーナにいろいろと教えてくれる兄のような存在。しかし甘いお菓子に目がなく、特にチョコラットに対しては常軌を逸した情熱を見せるというお茶目(？)な一面も！

デザイナーズコメント

はじめは若干の飾り気もあったのですが、「もっと地味でいいです」と言われ続けてこんなにサッパリになりました。少し可哀想な気もしたものの（お菓子のこと以外では）想像以上に落ち着いた性格だったので初期のツンツン頭でなくてよかったと思います。（和狸ナオ）

プロフィール

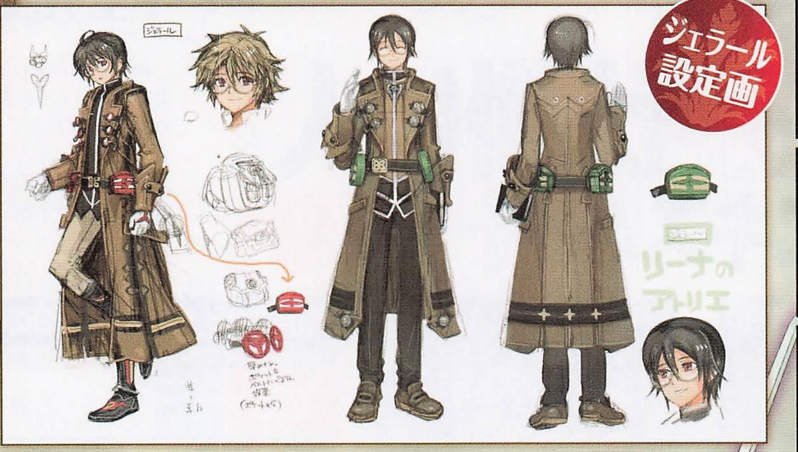
ジェラール・ドーチェ

Gerard Doche

CV:高橋直純

性別:男　**年齢:**19歳
身長:173cm　**体重:**62kg
血液型:A型　**誕生日:**833年4月16日
好きなもの:お菓子類(チョコラット、ホットチョコ)
嫌いなもの:貴金属、派手な衣服や物(つまりは、性格まで地味……)

ジェラール設定画



超おせっかいな美人剣士

王国騎士団に所属している知的で優しい凄腕の女剣士。超がつく程のおせっかいで、リーナのことを気にかけてなにかと手伝ってくれようとする。家事全般が大好きだが、やらせると大変なことになるとか、ならないとか。

デザイナーズコメント

作中で一番武装していますが、無骨に見えないよう気をつけました。「鎧にマント」とか好きなのですが、重々しくなりそうなので二の腕のカバーや髪型をふわっとさせています。シュトラールが緑豊かなところから鎧の模様も葉っぱや鳥っぽい形になっています。（和狸ナオ）

プロフィール

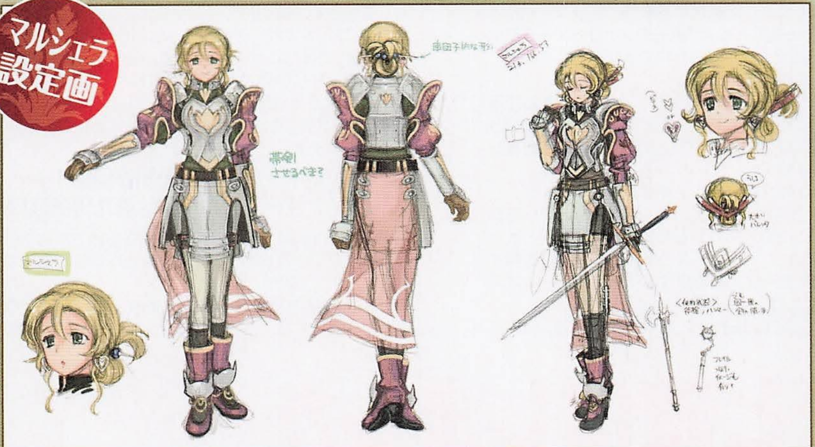
マルシェラ・ヴァッシェン

Marcherra Waschen

CV:野川さくら

性別:女　**年齢:**21歳
身長:166cm　**体重:**53kg
血液型:B型　**誕生日:**831年1月8日
好きなもの:世話を焼くこと、家事全般(ただし家事をやらせると大変なことになるらしい)
嫌いなもの:だらしないこと

マルシェラ設定画





「私にできることならなんでも言ってね？」

リーナ四コマ劇場

作：高橋恵美

プロ



最強！



今回は考察記事でおなじみのKEIYA氏が、シナリオ兼ディレクターの打越氏を直撃。謎に切り込む！

9時間 NINE HOURS 9人 NINE PERSONS 9の扉 NINE DOORS 極限脱出™



『999』の仕掛け人を考察のエキスパートが直撃！

豪華客船に閉じ込められた9人の脱出劇を描く『極限脱出 9時間9人9の扉』。本作には物語に隠された謎が多いため、クリアを迎えてもすべての真相にたどり着くのは難しい。そこで今回はミステリーの考察本を手がけたKEIYA氏に協力してもらい、対談形式という形でゲーム中のあらゆる謎を、本作のシナリオ兼ディレクターの打越鋼太郎氏に投げかけてもらった。プレイヤーが疑問に思ったであろう謎を紐解いていくので、クリア済みの人は必見！

シナリオ&ディレクター 打越鋼太郎氏
本作のシナリオとディレクターを手がける。『Ever17』『Remember11』など、ユーザーを驚かせる仕掛けがあるAVGを得意とする。

×

考察本著者 KEIYA氏
考察サイト「PARADOX」代表。現在、小社より『ひぐらしのなく頃に』と『うみねこのなく頃に』の考察本が発売中。本誌にてコラムも執筆中。

極限脱出 9時間9人9の扉

発売中(2009年12月10日発売)	¥5,040(税込)	
ジャンル	AVG	謎解
メーカー	発売元:スパイク／開発元:チュンソフト	
備考	プレイ人数:1人用	

DS

本作の下画面に表示されているのはいつの時代の誰の視点なのか

──打越さんにはKEIYA氏のファーストプレイメモをお読みいただきましたが、率直なご感想は？
打越鋼太郎氏（以下、敬称略）：冒頭から「6」と「9」のバングルが逆ではないかとか、「9」を使うと数字根が変わらないのではないかという推理をされていたので、「これはバレてしまっているな」と参りましたね（笑）。
KEIYA氏（以下、敬称略）：しかし、私は中盤からの展開には驚かされましたよ。犯人が一宮というところまでは予想できたのですが、そのあとは怒涛の展開で裏切られ続けました。
打越：トゥルールートではテレパシーなど、ミステリーとしての反則技を使ってしまい、申し訳ありませんでした。ただ「金庫」ルートの殺人事件に関しては、飛び道具を使わずに推理できるようにしてあるんです。
KEIYA：確かに形態形成場については終盤まで予想できませんでした。ただ伏線はたくさん張られていたので、改めて読み返すとわかるんですよね。“後頭部にチリチリしたものが～”といった表現があったりしますが、あれは茜の視点のことなんですよね？
打越：はい。テレパシーを表現しました。
KEIYA：後頭部という表現なので、淳平の後ろから誰かプレイヤーが見ているのだろうなと思いました。DSの2画面を使用した物語の仕掛けには驚きましたが、あれは淳平の視点を通して下画面に茜の意識が写っているということでしょうか。与えられた情報から両方とも現代ではないかと思うのですが。
打越：最初は上画面と下画面でわかりやすい違いを出すことも考えていました。例えば、“飾られている絵が異なる”といった表現ですね。ただ、それでは違和感が強すぎて途中でユーザーさんにネタがバレてしまうと思ったんです。そのため、両方ともビジュアルを統一しました。だから、今は下画面は茜の視点とも取れるし淳平の視点とも取ることが可能になっています。9年前の茜の視点と考えると貨物室に登場した淳平たちのカードが矛盾になりますが、そこは淳平の目を通した茜の視点だと思っていただければと思います。
KEIYA：自分は、船長室のときに下画面に血が出ていたのでこれも淳平の視点なのだろうなと思ったんです。
打越：なるほど。すごいですね。実はそこ、ぼく自身も気づかなかった部分です（笑）。
KEIYA：あのシーンに登場する船長の刺殺は一宮によるイレギュラー的なもので、過去のノナリーゲームで似たようなことがあったというわけではないですよね？
打越：そうなりますね。
KEIYA：実は、船長室にはほかにも気になるところがいっぱいあるんですよ。例えば、四葉が見たという「アレ」とはなんだったのでしょうか。一番可能性が高いのは船長ですが。
打越：ええ、あれは船長で正解です。
KEIYA：なるほど、「アレ」というのが物を表しているようだったので、もしかしたらALLICEではと思ってしまいました。そういえば、ラストシーンに登場するヒッチハイカーは、ある意味本作一番の謎とも言えますが、彼女はALLICEなのでしょうか？
打越：はい、ALLICEです。劇中に出てくるALLICEの絵と見比べていただければわかるのですが、装飾品が同じなんです。あのシーンは素直に受け取っていただいて結構です（笑）。
KEIYA：自分としては一宮の「ALLICEなんて存在しなかった」という言葉がネックになっていました。
打越：一宮が確認したときにはすでにALLICEは外に出ていたんです。9年前にはすでにその場に存在していなかったんですよ。
KEIYA：なぜ、彼女は砂漠にいたのでしょうか？
打越：一応理由はあるのですが……。すいません、諸事情があって今は秘密ということで（笑）。
KEIYA：わかりました（笑）。ALLICEといえば書庫の密室の謎を解いているときに、彼女の復活が示唆されているように感じられました。扉を「DEAD」と入力して船長室とは別のルートから出てきますよね。それでこれは“船の死”の反対ではないかと思い、“蘇り”や“旅路”ではないかという発想に行き着いたんです。
打越：素晴らしい発想力ですね（笑）。しかし、「DEAD」というのはどちらかというとALLICEよりも茜のことなんです。「死」が最終的に「生」になるという意味を込めています。

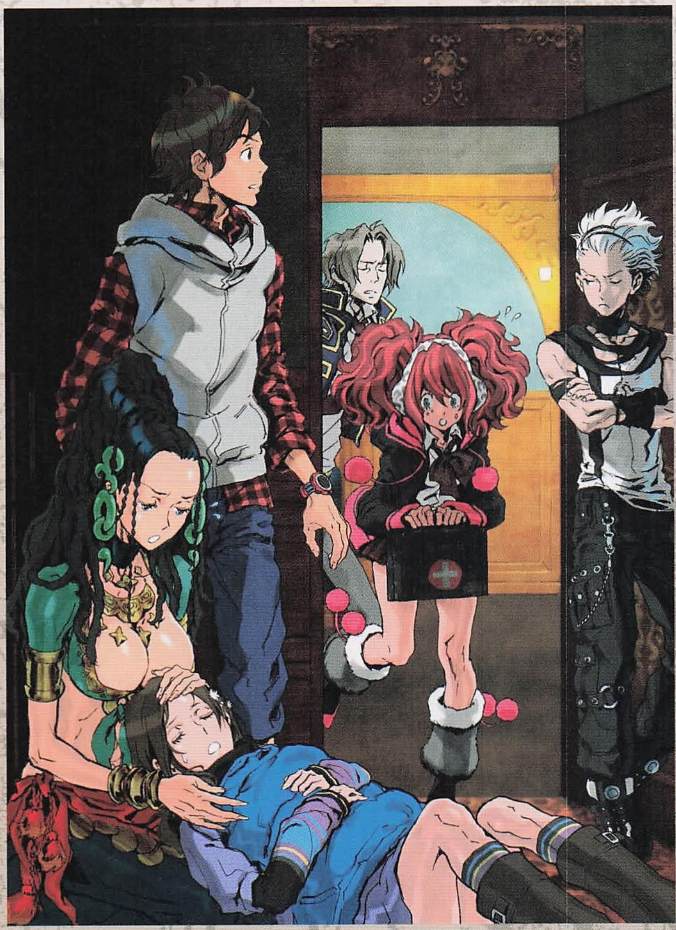
今、明かすキャラクターの制作秘話！八代がノナリーゲームに選ばれた理由は!?

──本作には劇中で明かされない謎も多いですね。例えば、セブンや八代はノナリーゲームの計画を知っていたのでしょうか？
KEIYA：物語の最後でセブンが意味ありげに微笑むのが自分も気になっていたのです。セブンは、記憶喪

「船長室で現代だと確信しました（KEIYA）」

「ヒッチハイカーはALLICEです（打越）」

失のフリをして計画に加担していたとしたら……？
打越：そこはいろいろな解釈ができるようにしていますので、ご想像におまかせしたい部分なんですよね。
KEIYA：なるほど。では八代についてですが、彼女がノナリーゲームに選ばれた理由というのはどこにあるのでしょうか？　前回の参加者である娘ではなく、その母親が選ばれている意味が気になったのですが。
打越：八代の存在理由は制作の都合である部分が大きいです。実はクライマックスのシーンはそれぞれのキャラクターに活躍の場があり、もっと長いシナリオだったんです。セブンが強靭なパワー、ニルスと四葉は形態形成場の能力、そして八代はハッキングの技術で淳平をフォローし、そのあとで彼が9年前にアクセスする予定だったんです。だから、本当はその5人の力がないと茜を救うことができなかったんですよね。それをカットしてしまったため、八代だけの存在意義がちょっと薄れてしまったんです。
KEIYA：そういうことだったんですね。彼女だけがただノナリーゲームに巻き込まれた形だったのでおかしいかなとは思っていたんです（笑）。八代はALLICEと服装が似ているため、2人は関係があるのかなとか勘ぐったりもしたのですが。
打越：彼女についてはなんらかの形でもう少し前面に出してあげられたらという思いはあります。ちなみに服装が似ているのは偶然です。ALLICEについては、キャラクターデザインの西村キヌさんに“エジプトのようなイメージ”と発注はしましたが、アレンジなどはおまかせしました。
KEIYA：なるほど。ただキャラクターのファッションはその人物をよく表していたと思うんです。サンタのモノトーンの配色も劇中に出てきた“白と黒のサンタクロース”を表現しているのかなと。これは打越さんが西村キヌさんに発注したのでしょうか？
打越：これは逆ですね。キヌさんのデザインを見たあとにサンタクロースのエピソードを入れました。
KEIYA：服装といえば、棺の中に閉じ込められていたニルスは何を着せられていたのでしょうか？
打越：あれは裏設定になってしまうのですが、礼拝堂の次にある焼却炉がもとは「儀式の間」と呼ばれていたんですよ。じつはノナリーゲームは本編では2回しか行われていないように描かれていますが、過去に船の所有者だったゴルダイン卿が画策して行っているんです。その際ゲームの敗者は生贄として儀式の間で処刑されるという設定があり、このとき儀式を執り行う者達が着ていたのが例の黒装束になります。
KEIYA：ニルスに関してはほかにも謎があって、そもそも彼は目が見えるのではないかと疑っています。ステンドグラスを美しいと表現していたのが怪しいんですよね。
打越：いや、彼の視力のことは本当ですね。9年前のノナリーゲームのさらに数年前に事故で視力と片腕をなくしています。本来はここも長いエピソードがあったのですが、諸事情で短くまとめました。ステンドグラスは過去の記憶と照らし合わせたと解釈してください。
KEIYA：ではニルスが棺に閉じ込められた理由というのは？
打越：茜は9年前に現在の出来事を見ているので、そのなかで自分がニルスを棺に閉じ込めることも知っているんです。だから、彼女はその出来事をなぞったんです。
KEIYA：ということは、本編中のバッドエンドは茜にとって、すべて予想外の出来事なんですね。「潜水艇」のバッドエンドでは出口に潜水艇のようなものがありましたが、これはどんな理由からだったのでしょうか？
打越：あれは9年前のノナリーゲームで、一宮の一派の中に子供たちに同情した者達がいたんです。彼らが子供たちを逃すために潜水艇を置いておきました。
KEIYA：そんな裏話があったんですね。「棺」のエンディングでは茜の姿が消えてしまいますが、あれは9年前の茜が死んでしまったからでしょうか？
打越：ええ、そうですね。
KEIYA：そうすると、本編中に何度か起きる茜の発熱も、彼女の生命の危機を表しているように見えます。これは今回のノナリーゲームが9年前のノナリーゲームとリアルタイムで連動しているということですよね。もちろん、現代の茜が死体などを見てショックで体調を崩したとも考えられますが、これはどちらが正しいのでしょうか？
打越：前者ですね。簡単に言ってしまえば、バッドエンドに近づくほど茜の体調は悪くなっていくんです。最初に発熱をしたときも、まだどの扉に進むか選んでいないので彼女の存在が不安定になっているんです。
KEIYA：そう言われれば、シャワー室での茜はかなり体調が悪かったですね……。



CHECK!
2人の好きなキャラクターは？

本作の物語を知り尽くしているお2人にお気に入りのキャラクターを直撃！　その答えは、意外にもユーザー人気の高い人物とは異なるようで……？

打越氏▸▸▸茜＆淳平

「一番好きなのは茜ですね。具体的なことは言えませんが、いいギャップを描くことができたと思うんです。2番目は淳平です。自分の境遇にもめげず茜を救おうとするところなどは、いい主人公だと思います」



KEIYA氏▸▸▸サンタ＆セブン

「自分はサンタとセブンですね。サンタは悪役でありながらゲームに対してはフェアなところに惹かれます。セブンは第一印象とのギャップですね。ぜひ彼を旦那にしたいです。……って、なんで女性視点なのか（笑）」



物語終盤でひっくり返ったバングルナンバーはたして、その正しい数字とは!?

KEIYA：本作のキーアイテムとなるバングルですが、物語の終盤でじつは実際の数字と違うのではないかというやり取りが交わされますね。私はサンタと紫の「3」と「6」はそのままだと解釈しています。ゲーム内に「数字が重複するのはおかしいのではないか」と淳平も言いますからね。しかし、そうなるとニルスと虹崎の「2」が重複することも気になるのですが。
打越：そこはゲーム内ではお茶を濁した部分なのですが、実際には3通りの解釈ができます。まずはそのまま「3」と「6」でそのままだったというものと、2人とも「0」だったというもの、茜のほうが「0」でサンタが「9」というものですね。虹崎のバングルは割れていて認識できませんでしたが、これが「2」ではなく、「3」だと解釈することもできます。しかし、虹崎殺害のときに一宮だけだと部屋を開くことができませんよね？　でも、そのシーンをよく見ていただけると、一宮が認証を行う前にすでにアスタリスクが2つ点灯しているんです。だから彼はここで、5つの認証を行っているとも解釈できるようにしてあります。そうするとバングルが重複しない推理も可能ですよ。
KEIYA：それはまったく気が付きませんでした！　自分の予想では、ニルスが棺に入っている間は彼はゲームの外にいるので数字が重複してもOKなのかな、と漠然と思っていました。
――深い内容に切り込んだ対談、ありがとうございました。それでは最後に一言ずつお願いします。
KEIYA：『999』は非常にシナリオの先が気になる作品でした。自分は一番いい順番でトゥルーエンディングを迎えられましたが、伏線が最後の最後で氷解していく形になり、とても感動しました。今後もぜひ打越さんの手がけた作品を楽しみに待ちたいと思います。
打越：今回の対談は物語のネタバレだらけですが、まだプレイしていない部分があった方は、真相を確かめてみていただきたいです。そこでまた、知り合いの方やインターネットなどで謎について考察したり議論したりしていただければと思います。



戦場のヴァルキュリア2

◆ガリア王立士官学校◆

戦場のヴァルキュリア2 ガリア王立士官学校			
発売中（1月21日発売）		¥6,090（税込）	
PSP	ジャンル	S·RPG（アクティブ·シュミレーションRPG）	戦略
	メーカー	セガ	恋愛
	備考	プレイ人数:1～4人	対戦

平和を取り戻したガリアに再び危機が訪れる！

ついに『戦場のヴァルキュリア』の続編がPSPで発売された！　前作で好評だった水彩画のようなグラフィック「CANVAS（キャンバス）」と、戦略とアクションを融合させた戦闘システム「BLiTZ（ブリッツ）」は、PSPとなった本作でも健在。今回はゲーム内容の総まとめに加えて、最速プレイレポートをお届けする!!



▲通信プレイでは4人（最大人数）で協力してミッションを攻略する「協力戦闘」と、2人で対戦する「対戦」の2つのモードが用意されている。

コゼット・コールハース
CV：喜多村英梨

敵味方問わず治療する父のような医師になることを目指し、医大の学費が免除される特待制度のためにランシールに入学した。いつも笑顔が絶えないクラスのムードメーカー。

アバン・ハーデンス
CV：吉野裕行

尊敬する兄が亡くなった真相を探るため士官学校へ入学する。まっすぐな性格で熱血漢。大胆な行動で周囲を驚かせるが、その熱意が落ちこぼれクラスと呼ばれるG組を変えていく……。

STORY 突如伝えられる兄の死……

ある日、メルフェアに出稼ぎに出ていたアバンのもとを、ランシール王立士官学校の教師ユベールが訪れる。そこでアバンに伝えられたことは士官学校に通っていた兄が亡くなったという報せだった。アバンは死亡理由を尋ねるが、国防機密のため教えられないと拒否される。納得のいかないアバンは兄の死の真相を探るため、士官学校に入学することを決意する……。



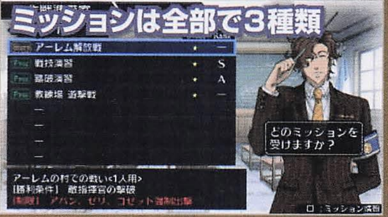


◀▲士官学校の者なら知らない人がいないほど優秀だった兄・レオン。彼が死んだ原因とされる「特殊任務」とはいったいどのようなものなのだろうか？

前作から2年後のガリア公国を舞台に、士官学校に通う若者たちの日常と戦いを描く『戦場のヴァルキュリア2』の魅力をまとめて紹介！

“ランシールの鐘は鳴っ

最速！PLAY REPORT プレイレポート
その① 物語＆基本編



◀キーミッションは翌月になるとフリーミッションに変化するため、いつでもプレイ可能に。



◀前作の「ブックモード」のように場面を選択すれば、物語の内容を見ることができる。

前作未プレイでも大丈夫！

まずゲームを開始すると前作の物語がダイジェストで解説されることと、メインキャラクターは一新されているため、前作をプレイしていない人でも問題なくゲームに引き込まれると思います。さらに、ゲーム開始時に難易度（EASYとNORMAL）が選べるため、前作が難しいと感じた人でも安心（ちなみに難易度は途中で変更できません）。チュートリアルを兼ねたミッション後に、士官学校の入学試験をクリアするとアバンがランシール王立士官学校に入学し、学校生活がスタート！　ここから自由に学校内を移動することができるようになります。

学校と戦場を行ったり来たり

入学試験を一緒に受けたアバン、ゼリ、コゼットは3人ともそろって落ちこぼれクラスと呼ばれるG組に編入されます。士官学校では各施設を訪れることで個性的なクラスメイトたちとのイベントが発生したり、兵科や兵器を強化することができます。ミッションはすべて作戦準備室で受けることになるのですが、今回ミッションは3種類に分類されています。その月の課題となる「キーミッション」、いつでも自由に受けることができる「フリーミッション」、物語の進行にかかわる「ストーリーミッション」の3つです。基本的なゲームの流れとしては、キーミッションを規定数以上クリア→ストーリーミッションが出現→クリアすると翌月へ、という流れを繰り返していきます。物語を進めていくことによって、アバンの兄・レオンが受けたという「特殊任務」の謎や、エイリアスが一体何者であるのかということが解明されていくのでしょうか？　非常に続きが気になるところ！



SYSTEM 2つのパートを行き来して物語を進める

本作はクラスメイトとの学校生活を描く「アカデミーパート」と、ミッションで戦闘を行う「バトルパート」の2つのパートに分かれている。ここでは、各パートでできることをピックアップして紹介！

個性的な仲間たちとともに学校生活を送る

アカデミーパートではクラスメイトたちとのイベントが楽しめるほか、施設を利用することで兵科や装備をレベルアップさせることができる。アバンの部屋では戦績で挑戦したミッションの評価をや総合成績を確認したり、学級日誌で過去に見たムービーやイベントの再生、出会った人たちのさまざまな情報を見ることなどが可能だ。



▲「！」が表示されている場所に行くと、クラスメイトの会話や特別なエピソードなどを見ることができる。

生徒ごとのイベントも！



▲クラスメイトには全員、専用のエピソードと戦闘ミッションが存在。前作とのつながりがあるキャラクターも多いので期待!!



ゼリ
CV：神谷浩史

ダルクスの社会的地位を高めるため、士官学校からのスカウトに応じて入学。冷静沈着で論理的な思考を持つ。性格の不一致からよくアバンと衝突する。

学園 → 編成 → 戦闘

自分好みの小隊にカスタマイズ！

作戦準備室では出撃する隊員を選択したり、各ユニットの装備や能力を変更できる。また、兵科訓練所では兵科のレベルアップや上位の兵種に変更することも可能だ。自分のプレイスタイルやミッションにあわせてカスタマイズすれば、より戦闘を有利に運ぶことができる。



▲研究開発棟では兵器開発や車両装備変更以外に、各ユニットの装備変更など多彩なカスタマイズが可能だ。



ユベール・ブリクサム
CV：置鮎龍太郎

G組を「最低のクラス」と言い放つ担任教師。2年前の帝国との戦いでは凄腕の狙撃手として活躍していたが、目を負傷し引退した。

準備ができたら出撃！



▲ブリーフィングで戦況や勝利条件の確認を行い、隊員の配置が完了したら戦いの舞台へと出撃する！

少ないターンで勝利条件を達成せよ

バトルはターン制で進行し、指揮官として作戦を立てるコマンドモードと、兵士として戦場を駆けるアクションモードを繰り返して進めていく。



▲どの方向から敵を攻撃するかということも重要。側面や背後からのほうが回避されにくく、ダメージも上がる。



エイリアス
CV：戸松遥

外見にそぐわぬような幼い行動をとったり、古代民族ヴァルキュリア人のような姿をして戦場に現れたりする謎の少女。果たして彼女は敵か味方か、どちらだろうか……？

オーダーでピンチを切り抜けろ！



◀アバン専用の特殊なコマンド「オーダー」は味方の能力を上昇させるなど、特殊な効果がある。ただし、多くのCPを消費するため使いどころに注意。

CHECK!! 『2』では複数のエリアにまたがる戦闘が展開！

マップが複数のエリアに分かれているミッションも存在する。エリアは連絡拠点でつながっているため、エリア移動するために敵の拠点を占拠する必要がある。なお、敵に再び占拠されると、その拠点のエリア移動が不可能になるので要注意！

▶エリア間を移動する場合は、一度後方待機させる必要がある。



た!”(＝ついに発売!)G組小隊出撃せよ!!

最速！PLAY REPORT（プレイレポート）
その② 戦闘システム編

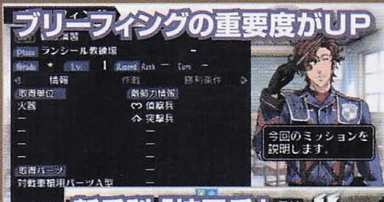
新要素が盛りだくさん！

上にも書いてありますが、今作では複数のエリアにわたって戦闘を繰り広げることが多く、2つのエリアから進行して目的のエリアを目指す、ということも少なくありません。エリアごとにどの兵科を配置するか重要になってくるのですが、ブリーフィングでそのミッションで出現する敵の兵種がわかるため、ある程度編成の指針が定まります。新要素の「モラル」は、0になると敗北となってしまいますが、敵を倒したり拠点を占拠することで上昇していくので、あまり深く考えなくてもよさそう(!?)です。あと、コマンドモードで行える後方待機、強制退避のおかげで出撃ユニット数の調整がしやすいのが便利！　自軍の拠点内にいればCP消費なしで行えるため、とりあえず拠点占拠したらその場で待機させて、敵が周囲にいないことを確認できたらあとのターンで後方待機させるなんてことも可能なわけです。

実際に戦ってみました

初めてバトルモードをプレイしたときに思ったことは、“しっかり「BLiTZ（ブリッツ）」が再現されている！”ということでした。まずはコマンドモードで移動させるユニットを選択して行動開始！　敵の近くまで移動したら◎ボタンを押してターゲットモードに切り替えます。なるべく相手の「頭」を狙ったほうが大ダメージを与えられるため、慎重に照準を合わせて攻撃します。あとは行動を終了したいところでスタートボタンを押せばOK。ちなみに前作とは違って行動終了時に確認メニューが表示されないため、敵の迎撃で焦ってうっかり押してしまわないように気をつけましょう（何度かやりました）。新しく追加された兵科やミッションごとに用意されているギミックによって、さらにおもしろくなりそうです!!

ブリーフィングの重要度がUP



◀ミッション開始時、どのエリアにどの兵科を配置するのかが重要に！

新兵科「技甲兵」



▶盾を装備しているので耐久力が高いが、攻撃の射程はほかより短い。

PS2
Xbox 360
PC

電撃ゲームス旅団ページ第5回!

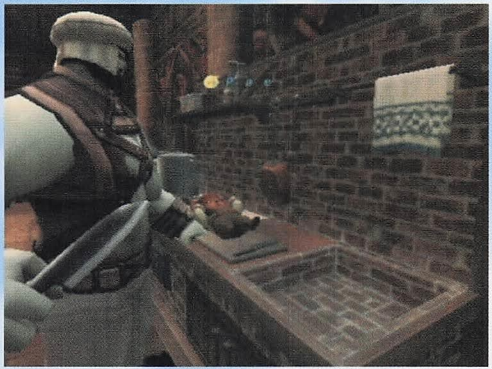
モグハウス生活をサポートする家具情報満載!

FINAL FANTASY XI ONLINE

ファイナルファンタジーXI

ジラートの幻影™ プロマシアの呪縛™ アトルガンの秘宝™ アルタナの神兵™

モグハウスのレイアウトを一新して気持ちをリフレッシュしたい! そんな新鮮ヴァナライフを贈りたいフレッシュマンを、ジャンク屋・マックビクスが最新家具の掘り出し情報を携え、出張サポート!



今号の記事に登場する旅団員

名前…Peaberry(団長)
種族…タルタル(♂)
職業…シーフ75/忍者37
まな板をみた瞬間に右上の構図が思い浮かびました(笑)。鍋の中にも入れたらいいのにー('∇')

名前…Bros
種族…ヒューム(♂)
職業…狩人75/忍者37
ベーカリプラッター美味しそうですよね。あまあまのピーナッツバターなんかを塗ると最高だと思います。

名前…Deeptrip
種族…ヒューム(♂)
職業…コルセア75/忍者37
今回の記事のため、錬成スキルを50まで上げましたが、正直、錬成は1人じゃ厳しいッスね(;´Д`)

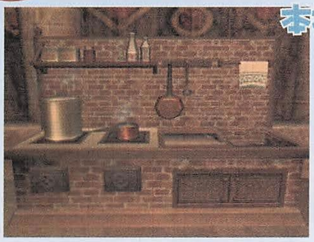
ファイナルファンタジーXI		
発売中(2002年5月16日発売)	¥6,090(税込/※1)+月額¥1,344(税込)	
MULTI	ジャンル	RPG(MMORPG)	冒険
	メーカー	スクウェア・エニックス	協力
	備考	オンライン専用	

ジャンク屋・マックビクスの掘り出し家具情報 出張版

モグハウスを彩る家具の新製品を大公開!

いやはや、参った。見知らぬ冒険者が勝手にバイトとして乗り込んできおった。まぁ仕方がない、今日もいろんな家具を用意したから見ていくか?(全部わしのモノじゃがの)

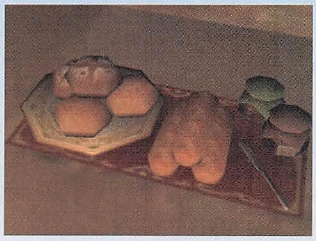
① ガレーキッチン



本格派の調理師にピッタリ!!

Muckvix:やはり、最近イチオシの家具は、このガレーキッチンじゃな。
おぉ、これはスゴイ! その名のとおり、コンロや流しがある調理場になってるね。しかもデカい(笑)。
ナベに近づくとグツグツと聞こえますね。ハラ減ってきた(´・ω・`)
ブロスさん、これは食べられません! Rare/Exで、必要な錬成&合成スキルが高いので、入手は難しいッスね。

② ベーカリプラッター



ジャムとパンで食卓を飾る

おぉ! こっちにパンとジャムがあるじゃないですか! いただきまーす!
待って待って(笑)。それも食べられませんよ! このベーカリプラッターも錬成で作れる調度品の1つですね。王国式ティーセットと並べたいッスねぇ。
あー……。材料にパンとロランベリー使うし、やっぱり食べたくなる(笑)。
勝手に人のものを食べるとか食べないとか、言わないでくれるかのう……。

③ エルシモパキラ



仕事場の片隅で見えるような?

エルシモパームの親戚といったカンジですが、サイズはひとまわり小さめ。見た目は、ザ・観葉植物ですね~。殺伐としたモグハウスにコレを置くことで、心安らぐ癒しの空間へビフォー&アフターみたいな?
タンスとかの上に乗せることができるから、3Dアルミラーの上に置きつつ、残りのスペースにアクアリウム系の家具とか飾ると、南国気分! って感じでステキだね。

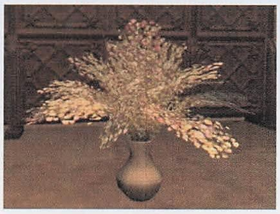
④ ルルデオーキッド



高級感漂う蘭の花

色とりどりのオーキッド(洋蘭)が生けられた花瓶じゃの。サイズが小さく小回りが利くから、いろいろなところでアクセントとして役に立ちそうじゃ。
見た目が華やかで豪華に見えるから、高級感のある机に置くとよさそうだね。
材料的に生花のようですが、放置していても「カリカリクポー」にはならないので、団長さんでも安心☆

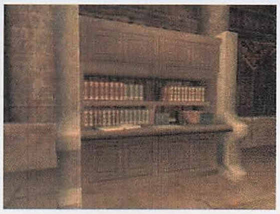
⑤ ミードスイート



小さな白い花が咲き乱れる

ゆったりと広がるユキヤナギが植えられた花瓶だね。眩しいくらいの白にところどころ混じる赤がポイント! ルルデオーキッドと比べると落ち着いた感じなので、机より棚やタンスに置くと合いそう。
コレとル・ルデオーキッドは、ともに錬成で作るんじゃが、材料が非常に似ておる。これらを錬成するときは、ちゃんとレシピを確認してから作るんじゃぞ?

⑥ ブックスタック



バストゥーク様式の重厚な本棚

いいッスね~、このデッカくてドッシリとしたカンジ。見台の部分に、筆記用具のような小物があるのも魅力的!
本棚の部分が吹き抜けになっているのもポイントですね。裏側が見えるから、遊び心がくすぐられます。
その吹き抜けから、アクアリウム系やケージ系の家具が見えるように配置すると、オモシロいかも!

⑦ ストームランタンB/G/R/W/Y



机を煌々と照らす灯火

おぉ! これはキレイだね。5つ集めて並べると壮観だな~。
これぞ照明! ってカンジですね。書斎の机はもちろん、寝室のベットの横とか食事用の机とか、いろいろ置けそう。
花台やアテニエンヌのような、台に乗せるのもオススメじゃ。とくに、チョコボサーキットでもらえる、CSR黄金台座などに置くと見栄えがいいのう。

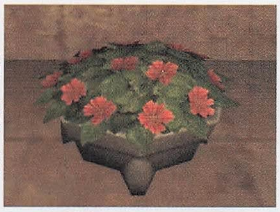
⑧ キャンデレブラム



美しい金の燭台

見てのとおり、背の高い金のロウソク立てです。燭台の部分の装飾が非常に凝っていて豪華っす。
ドラギーユ城にありそう(笑)。西洋風の豪華なモグハウスに置きたいね。
このほかに、大きさの違うキャンドルスタンド、ジランドールという燭台もあるから、自分のモグハウスに合ったサイズのものを選ぶとよいぞ。

⑨ 青/赤/黄/白色の石鉢



石鉢に植えられた花々

4枚の花びらがカワイイ小花が、たくさん植えられた石鉢です。
これ、どこかで見たことあると思ったら、バストゥークの競売の横とか、いろんなところに置いてあるよね。
似てますけど、よく見ると花の数が違います(笑)。ちなみに、写真は赤色の石鉢ッス。ほかにも、青色、黄色、白色の石鉢がありますよ。

⑩ ホーントロフィー



ワイルドさが光る牛の大角

トロフィーって名前から、置物かと思ってましたが、まさか壁掛けだとは。
だね~。でもこれ無骨な感じがカッコイイね。西部劇の酒場にありそう(笑)。これを飾るときは、モグハウスを酒場風のレイアウトにするといいかも(*´∀`*)
牛追いイベントの報酬と勘違いしやすいが、これは普通の合成品じゃ。イベントでもらえるのは、アルデバランホルンじゃぞ。

Deeptripの豆日記

今回紹介している家具の材料で、入手場所がわかりにいモノを紹介。赤玉土(雑貨):北サンドリアの出口付近の男(D8)。エルシモパキラの実(食材):カザムの免税店(G7)。腐葉土(獣の餌):合成品。カオリン(錬金術材):チョコボ掘りや不確定アイテムの鑑定。淡水の素(錬金術材):ウィンダス水の区にある雑貨店(北H8)。花の種袋(雑貨):ジュノ上層のM&Pマート(G6)。大理石(貴金属材):コロロカの洞門の巨人族が落とす。御影石(貴金属材):フェ・インのゴーレム族のNM・Goliathが落とす。

マックビクス大プッシュ！ 掘り出し激レア家具

ふむ、お前さんたちナカナカ熱心じゃの。よし、せっかくじゃから、ワシのとっておきを見せてやろうかのう。

【やったー！！】 おぉ～、入手手段が限られてる激レアな家具ばっかり！ でも、結局見せてくれるだけなのね。

11 ジュノツリー　紛雪舞い散る

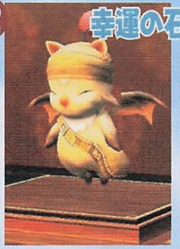


最初のほうでも話したけど、舞う雪がキレイだよね。

そうじゃのぅ。各所を飾る宝石もほのかに光ってキレイじゃわい。

俺、これ取り忘れたんですよね。12月までお預けかぁ…。

12 ノマドモーグリの像　幸運の石版を見つけよう！



コレ、入手機会は多いんですが、取れる気がしないッスね（笑）。でも、精密でカワイイからほしいなぁ（´・д・`）

旅団員総動員でモグタブレットを探し回れば、ゲットできるかも!?

13 ハープシコード　もう入手困難!?



ヴァナ・ディール時間22:00になると、音楽が流れ出すステキ家具だね。ハープスツールという椅子と一緒に飾ると○。

「ピアノ・コレクションズ ファイナルファンタジーXI」の購入特典ですねー。今はもう入手できないのが残念。

14 アダマンタス/ファヴニル/ベヒーモスの像　モグボナンザでゲット！



見てのとおり、有名HNMのミニチュアです。くぅ、前回のモグボナンザで全種そろえようとしてハズしたんですよ。カッコイイなぁ。

今回のモグボナンザでは、この3種に加えて、闇の王の像も追加されました。ムキムキでマッチョな闇の王がアナタのモグハウスへ！

15 16 クショーランタン（右） ペポランタン（左）　ハロウィンで狙え！



17 カラバジラランタン



上の2つは、去年行われたリアルのイベントの賞品です。なにげに、団長さんがゲットしました。

毎年行われているイベントなので、今年ももらえるチャンスがあるかも！

ゴールドワールドパスで調度品をゲット！

Peaberryが語る

これらの家具は入手条件が特殊で、冒険者が友人などに『FFXI』を紹介するときに、「冒険者紹介システム」を利用した際、一定日時経過後に特典として得られます。



18 タイムピース



19 飛空艇ミニチュア

◀▲タイムピースは100日経過後に入手可能。飛空艇ミニチュアは365日経過後に入手できる。

■調度品のデータ

No.	収納	タイプ	サイズ	属性	応援効果	入手先＆合成レシピ
1	17	―	1x6	雷6	釣り(モノ)	錬成(目録)、鍛冶(師範)、調理(師範)、木工(高弟)、スチール板、チーク材×2、ブロンズ板、煉瓦×4
2	3	小	1x2	雷3	個人戦績	錬成(下級職人)、調理(皆伝)、鍛冶(徒弟)、裁縫(下級職人)、アイアンパン、金糸、黒パン、白パン、ナイフ、メープルシュガー、木綿布、ロランベリー
3	2	小	2x2	炎2	炎	錬成(下級職人)、木工(高弟)、錬金術(名取)、赤玉土、エルシモパキラの実、カッパーインゴット、カルゴナルゴの粘土、腐葉土
4	1	小	1x1	水4	水	錬成(下級職人)、木工(高弟)、錬金術(下級職人)、カオリン×2、蒸留水、淡水の素、花の種袋
5	1	小	2x2	風1	風	錬成(下級職人)、木工(印可)、錬金術(下級職人)、カオリン、蒸留水、淡水の素、花の種袋×2
6	16	―	2x5	土8	個人戦績	木工(皆伝)、彫金、土のクリスタル、ウォルナット材×3、大理石×3
7	1	小	1x1	1(※1)	(※1)	錬金術(高弟)、裁縫(名取)、彫金、炎のクリスタル、オリーブオイル、ガラス板、草帆布、絹布、シルバーインゴット、テキスタイルダイB(※2)、ブラスインゴット
8	1	―	2x2	炎4	炎	彫金(皆伝)、錬金術、炎のクリスタル、ゴールドインゴット×3、ブラスインゴット×1、蜜蝋×3
9	4	小	2x2	3(※3)	栽培	木工(目録)、水のクリスタル、藍石(※4)、赤玉土、御影石、謎の野草の種、腐葉土
10	2	壁	―	氷4	個人戦績	骨細工(高弟)、木工、土のクリスタル、大羊のシャミ革、毛糸、チーク材、野牛の角×2
11	4	―	3x3	氷3	個人戦績	「星芒祭」中、スマイルブリンガー・ブートキャンプ(初級)で「優秀」タイムを出す
12	4	小	1x1	光3	光	「モグタブレットを探せ！」で節制のモグタブレットを発見する
13	4	―	2x4	光3	金運アップ	「ピアノ・コレクションズ FINAL FANTASY XI」の初回特典(※5)
14	4	小	1x2	3(※6)	(※6)	モグボナンザ5等景品
15	10	―	5x5	闇?	?	2009Pumpkin Carving Contestで準優秀賞を取る
16	6	―	3x3	闇?	?	2009Pumpkin Carving Contestに参加
17	2	―	1x1	闇6	闇	2009年ハロウィンイベント「悪霊のふりをした男」
18	1	小	1x1	闇5	闇	冒険者紹介システムの100日目のアイテム
19	1	小	2x3	光8	経験値	冒険者紹介システムの365日目のアイテム

※1：色に対応した属性が入る。B：水、G：風、R：炎、W：光、Y：土　※2：テキスタルダイの種類によって色が変化。B：青、G：緑、R：赤、W：白、Y：黄　※3：色に対応した属性が入る。青：氷、赤：炎、黄：土、白：光　※4：原石の種類によって色が変化。藍石：青、赤石：赤、黄石：黄、白石：白　※5：キャンペーンコードの有効期限が過ぎているので、現状入手不可　※6：像の種類によって属性が変化。アダマンタス：土、ファヴニル：炎、ベヒーモス：水　※7：雪うさぎ帽子 頭 Rare/Ex エンチャント：コスチューム コスチューム：移動速度アップ Lv1～ All Jobs <10/10 0:30/[24:00:00, 0:30]>　※8：雪うさぎ帽子+1 頭 Rare/Ex エンチャント：コスチューム コスチューム：移動速度アップ Lv1～ All Jobs <1/1 0:30/[24:00:00, 0:30]>

きまぐれ 電撃の旅団編集新聞 旅団パラダイス プチ

編集長：Uri　記者　団長 Deeptrip

オレもガレーキッチンほしい～！ 作って～～！

と言うと思って、こちらに完成品が用意してあります。

おぉぅ、まるで3分クッキングだ。じゃー、せっかく作ったんだし、コレを使ってモグハウスをレイアウトしてみよう！

モグハウスをオシャレなダイニングキッチンに!?

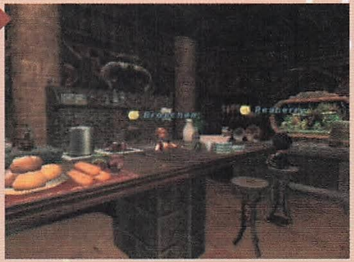
ガレーキッチンをメインに使う、オシャレなダイニングキッチンを目指してみました。ガレーキッチンの正面にミリオネアデスクを置き、椅子に見立てたアテニエンヌを配置。そして奥にはアクアリウム〔礁〕を。また、ガレーキッチンの横にコーヒーミルが付いた茶器一式を置いて、小粋さを演出。最後に、エプロン姿のBroschanを立たせて完成です！



▲ミリオネアデスクを裏返しに置くと、よりバーのように見える。



▲やはり、食卓には食器一式を設置しておきたい。



◀Borschanに加え団長をアテニエンヌに座らせると、よりそれっぽく！

季節恒例イベントチェック！ 今年は寅年！ 3国周辺を虎が走る！

去年12月に行われた星芒祭では「スマイルブリンガー・ブートキャンプ」が登場し、ジュノツリー、雪うさぎ帽子（※7）、雪うさぎ帽子+1（※8）が手に入った（現在では報酬が変化）。今年1月に行われた謹賀新年では、オリジナルエリアとジラートエリアのフィールド（ル・オンの庭を除く）を、Galger（ガルカ）、3体の剣虎族、Taruger（タルタル）が列を作り巡回。Galgerにアイテムをトレードすることで、スノーマン系の調度品やオトシダマを入手できた。



◀3体の剣虎族のうち、一番大きいものは白虎の見た目をしていた。

編集後記　編集長Uriが今号の記事を「人呼んでふうてんのUriと…」

ガレーキッチンほっすぃ！ 行くあてのない万年花嫁修行中である編集長のモグハウスにも、食材（タルタル）付きで置きたいわぁ。見てると、実際に水が出てくるキッチン玩具を思い出すわね。そして、ベーカリプラッターのこんがりパンのおいしそうなこと！ ロランベリーのジャム？まで付いて、こりゃバイ○ンマンも襲いにくるわ！ 家具は金庫を圧迫するから年末に大掃除したけども、食い道楽としては食べ物系の調度品はそろえたい。が、まずは錬成ユニットゲットからだ……。

Deeptripの豆日記

上記の表の見方を解説。【収納】モグハウスに設置した際に増える収納家具のアイテム収納数。最大80。【タイプ】調度品の設置タイプ。－：床にのみ設置でき、上にほかの調度品を設置できない。小：設置スペースがあれば、上に小物を置けるタイプの家具の上や床の上に設置できる。壁：壁にかけるタイプ。最大5つ。【サイズ】モグハウスに設置するときに必要な広さ（マスの数）。縦の長さ×横の長さ。縦横のサイズは90度回転させるたびに入れ替わる。【属性】調度品の属性とその値。【応援効果】その家具が持つ応援効果。

家具



きっちん



GUNDAM MANIAX

No.002

今回のテーマ

公開間近の「ガンダムUC」予習企画第一弾！
多くの謎を秘める「サイコフレーム」に注目!!

さまざまな角度からガンダムシリーズの魅力を紹介していくこのコーナー。今回は、プレミアレビューを1カ月後に控えた「機動戦士ガンダムUC(以下、ガンダムUC)」をプッシュ。本作の物語のカギとなるであろう「サイコフレーム」について、2つの作品から探っていく。

白き獣のサーガがついに始まる！

「ガンダム」の遺伝子を受け継いだ新世代の作家・福井晴敏が手掛けた小説「ガンダムUC」。「逆襲のシャア」の3年後を舞台とし、宇宙世紀の謎に迫る壮大な物語が描かれた本作が、サンライズの手によって全6巻のOVAとしていよいよ登場する！　そこで今回は、純白のMS「ユニコーンガンダム」に秘められた、謎多き「サイコフレーム」の一端を垣間見てみよう!!

機動戦士ガンダムUC ユニコーン
MOBILE SUIT GUNDAM UNICORN

謎の少女との出会いにより、バナージは事件の渦中へ――



▶スペースコロニー<インダストリアル7>の工業専門学校に通う少年、バナージ・リンクス。彼の運命は、オードリー・バーンと呼ばれる少女と出会い、動き出していく。そしてバナージは、ある人物からユニコーンガンダムを託されることとなり……。



機動戦士ガンダムUC
- ●第1巻発売日：3月12日（OVA全6巻）
- ●価格：Blu-ray版¥5,040（税込）
  DVD版¥3,990（税込）
- ●収録時間：60分

発売に先駆けて、プレミアレビュー&PSstoreで配信決定！

全国5大都市にて、2月20日から2週間限定でプレミアレビューを開催。さらに上映館にてプレミアレビュー期間中に、鑑賞者限定でBlu-rayDisc第1巻を先行発売!!　また2月20日からは、PlayStation®StoreでPS3&PSP向けのネットワーク配信を実施予定。配信方法はダウンロードレンタル方式で、価格はHD画質が¥1,000（税込）、SD画質が¥700（税込）となる。

●上映館：【東京】新宿ピカデリー、TOHOシネマズ六本木ヒルズ（2月27日～3月12日）、シネプレックス幕張（2月27日～3月12日）、MOVIXさいたま（2月27日～3月12日）、【大阪】なんばパークスシネマ、【名古屋】ミッドランドスクエアシネマ、【福岡】福岡中洲大洋、【札幌】シネマフロンティア

STAFF&CAST

●STAFF　原案：矢立肇・冨野由悠季／監督：古橋一浩／脚本：むとうやすゆき／キャラクターデザイン原案：安彦良和／キャラクターデザイン：高橋久美子／モビルスーツデザイン原案：大河原邦男／メカニカルデザイン：カトキハジメ・石垣純哉・玄馬宣彦／メカニカルデザイン協力：明貴美加／設定考証：小倉信也／ストーリー：福井晴敏

●CAST　バナージ・リンクス：内山昂輝／オードリー・バーン：藤村歩／リディ・マーセナス：浪川大輔／マリーダ・クルス：甲斐田裕子／タクヤ・イレイ：下野紘／ミコット・バーチ：戸松遥／サイアム・ビスト：永井一郎／フル・フロンタル：池田秀一

REPORT　物語のキーとなる「サイコフレーム」を「逆襲のシャア」から探る

サイコフレームとは？

ユニコーンガンダムのフレームにも使われている「サイコフレーム」が「ガンダム」シリーズに登場したのは、「機動戦士ガンダム逆襲のシャア」が初めてとなる。サイコフレームとは、サイコミュ機能を持ったコンピュータ・チップをナノレベル単位で金属物質に埋め込んだMS用の構造素材のこと。従来のサイコミュ搭載兵器には、サイコミュ・システムのために膨大なスペースが必要とされ、そのため機体も大型化してしまう傾向があった。しかし、サイコフレームをコックピット周辺や機体の各所に配置することで、そのスペースを解消。サイコミュ搭載兵器の小型化と、ニュータイプや強化人間が搭乗した際の機体レスポンスを飛躍的にアップさせることに成功する。また、サイコフレームは人の意志に感応・共鳴するという未知の能力を持っており、第二次ネオ・ジオン戦争の終盤にはアムロたちの意志に共鳴し、地球に落下しようとするアクシズを押し返すという現象まで発現させた。このサイコフレームは、「逆襲のシャア」時代のネオ・ジオンで開発され、ジオン系勢力とかねてからゆかりが深いアナハイム・エレクトロニクス社のグラナダ工場でのみ生産が行われていた。だが、連邦軍のMSを開発していたアナハイム・エレクトロニクス社のフォン・ブラウン工場との技術格差を均等にするため、ネオ・ジオンの総帥シャア・アズナブルは、フォン・ブラウン工場へサイコフレームの情報をリーク。そして開発中だったNT専用MS・νガンダムへとサイコフレームが組み込まれたのだった。



◀緑色の光を伴い、サイコフレームの能力が発現した。

「逆襲のシャア」に登場する主なサイコフレーム搭載機



◀▲シャアの思惑が成功したのか、アムロが搭乗するνガンダムにもサイコフレームが搭載されることとなった。

KEYWORD

【アクシズ・ショック】 地球へ落下中のアクシズを、MSの推力だけで阻止した奇跡的な現象のこと。この現象の発生原因は究明されていないが、アムロをはじめとする複数のパイロットたち、そして地球圏の人々の意思に共鳴したサイコフレームが起こしたと言われている。またこの現象時には、緑色の光がアクシズ全体を包んだという目撃報告があった。

【アナハイム・エレクトロニクス社】 家電製品からMS、宇宙戦艦まで開発・生産する軍産複合企業。第二次ネオ・ジオン戦争時には、フォン・ブラウン工場で連邦軍のMSを、グラナダ工場ではネオ・ジオン軍のMSを製造しており、「死の商人」と揶揄されることも。

【サイコミュ】 一年戦争時代にジオン公国のフラナガン機関で開発された技術のことで、ニュータイプや強化人間でなければ、この特殊な技術を使いこなすことは不可能とされている。サイコミュ・システムを搭載することで、ファンネルやビットと呼ばれる小型の遠隔兵器の精密操作や、機体の反応速度の飛躍的な向上といったことが可能になる。

GM COLUMN
ガンダムマニアックスコラム

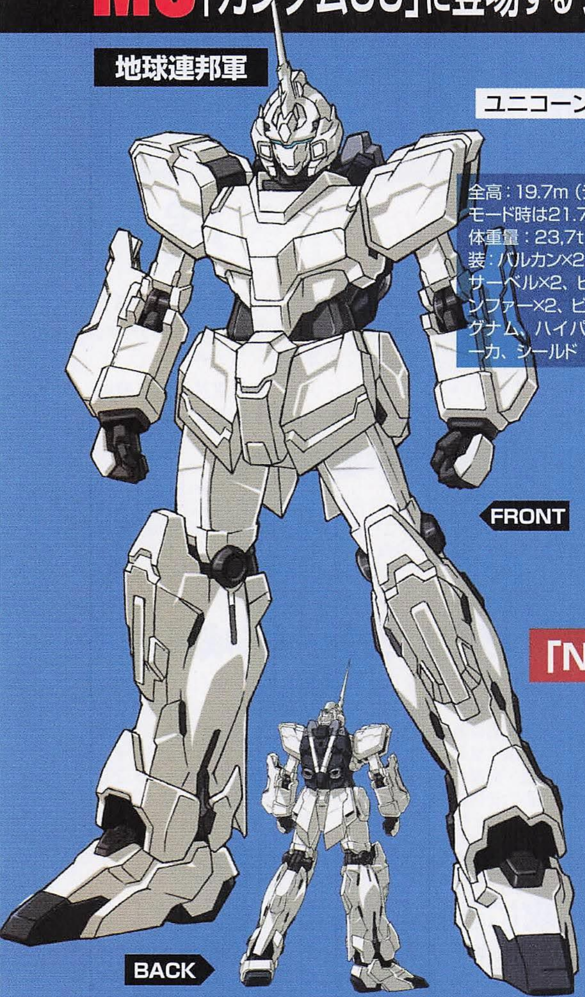
【「ガンダムUC」をより楽しむために、見ておきたい&読んでおきたい作品】①「機動戦士ガンダムZZ」：「ガンダムUC」は「逆襲のシャア」の3年後を描いた作品ではあるが、α・アジールやヤクト・ドーガではなく、クィン・マンサの後継機（クシャトリヤ）が登場するなど、「ガンダムZZ」の設定を引き継いだものも多く登場している。先にこちらの作品を見ておけば、「ガンダムUC」の後の展開でニヤリ（→）

MS「ガンダムUC」に登場するサイコフレーム搭載機

「逆襲のシャア」から3年後を描いた「ガンダムUC」では、さらにサイコフレームが発展。その真髄ともいえる能力を搭載したユニコーンガンダムと、ライバル機となるクシャトリヤを解説していこう。

地球連邦軍

ユニコーンモード



全高：19.7m（デストロイモード時は21.7m）／本体重量：23,7t／主な武装：バルカン×2、ビーム・サーベル×2、ビーム・トンファー×2、ビーム・マグナム、ハイパー・バズーカ、シールド

FRONT

BACK

ネオ・ジオン軍残党



NZ-666 KSHATRIYA クシャトリヤ

クイン・マンサの後継機

ネオ・ジオンが開発した20m級のサイコミュ搭載型MS。サイコフレームの使用と、各種武装とファンネル・コンテナなどを搭載した4基のバインダーにより、クィン・マンサと同等の性能のまま小型化に成功した。

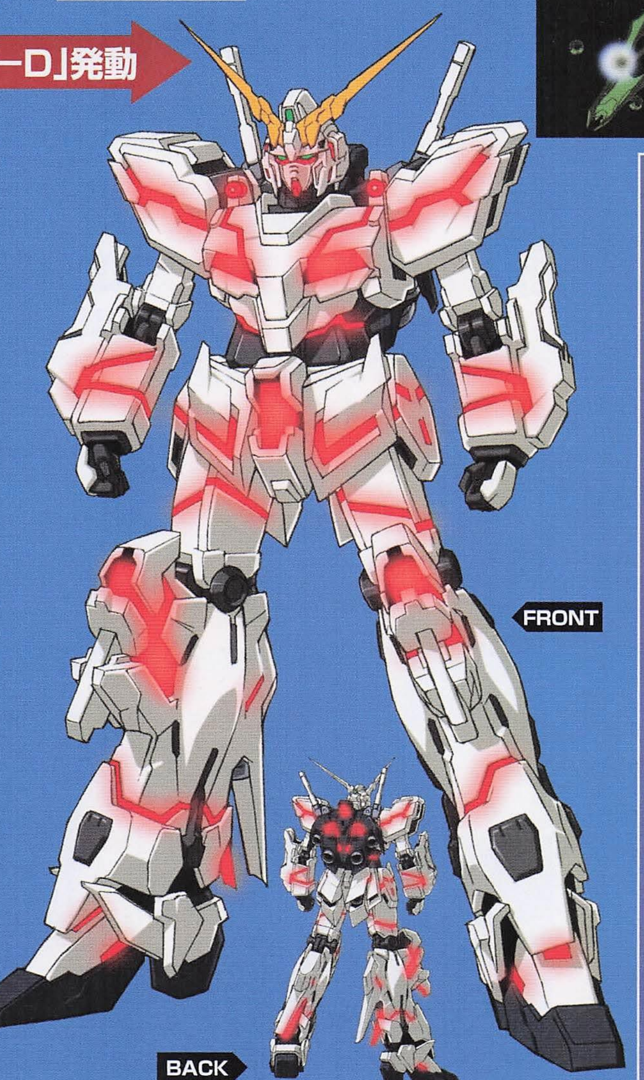
全高：22,3m／本体重量：29,7t／主な武装：胸部メガ粒子砲×4、バインダー部メガ粒子砲2×4、ビーム・サーベル×2、ファンネル 6×4

▼バインダーには、ファンネルのほかに「隠し腕」も内蔵されており、ビーム・サーベルによる近接戦闘も可能。



デストロイモード

「NT－D」発動



FRONT

BACK

RX-0 UNICORN GUNDAM ユニコーンガンダム

2つの姿を持つ神秘のMS

全身の駆動内骨格（ムーバブル・フレーム）がサイコフレームで形成された、初のフル・サイコフレーム機体で、機体追従性能は従来のMSよりはるかに高い。「NT-D」と呼ばれる特殊なOSと、それに連動する「ラプラス・プログラム」という謎のシステムが搭載されている。「NT-D」発動後は全身の装甲が展開し、頭部もガンダムタイプのものへと変身。ニュータイプですら気配も追えないほどの高い機動性を発揮する。



◀連邦宇宙軍再編を目的とした「UC計画」の一環として、アナハイム・エレクトロニクス社で極秘裏に開発された試作MS。機体には人類の未来を揺るがせるという、とある秘密が隠されているらしいが……。



▶デストロイモードでは全身の装甲が展開し、そのすき間からはサイコフレームが露出。そこからはサイコフレームによる赤い燐光がもれ出している。

REPORT 「UC」におけるサイコフレームとは?

以前はコックピット周辺を主として、機体の一部にのみ使用されていたサイコフレームだが、ユニコーンガンダムには全身のフレームにそれが使われており、ニュータイプとの親和性が高いMSとなった。一方、ネオジオン残党軍にサイコフレームの備蓄はなく、クシャトリヤは従来と同様にコクピット周辺と構造の一部にのみサイコフレームが使用されている。この時代においても、いまだサイコフレームのすべてが解明されておらず、ユニコーンガンダムにも「アクシズ・ショック」が起きたような、未知の能力が隠されている可能性が高い。また、かつて確認されたサイコフレームの発光色は緑だったが、ユニコーンガンダムのサイコフレームが発光する光は赤と異なっており、その原因はいまだに定かではない。

KEYWORD

【NT−D（ニュータイプ・ドライブ）】 ユニコーンガンダム独自のシステム。このシステムが発動すると、パイロットの意志をサイコフレームが直接読み取り、それを機体の駆動に瞬時に反映させる。ただし、搭乗者への負荷も非常に高く、稼働時間は最大5分。

【ムーバブル・フレーム】 機体を支える根幹となる骨格。この骨格の発明により、グリプス戦役時代に可変MSの開発が可能となった。

GM COLUMN ガンダムマニアックスコラム

と楽しめるシーンが登場すること請け合いだ。②「∀ガンダム　月に繭　地には果実　上・下」（講談社刊）：こちらの作品は、「ガンダムUC」の小説を手がけた福井晴敏による、「∀ガンダム」のノベライズ作品だ。とはいっても、中盤以降の展開はアニメ版と異なっており、アニメ版を見た人でも改めて楽しめる作品となっている。特に後半のハードな展開と緻密なSF描写は、小説版ならではの表現方法もあり、必見!!

電撃ゲームス的！

諸国漫遊旅企画 戦国城めぐり

第五章◆忍城跡

戦国武将に縁ある城や場所に、直接行ってレポートしていく当コーナー。今回は、埼玉県にある隠れた名城・忍城と、武勇と美貌に富んだ女性、甲斐姫を中心に紹介していこう!!

忍城跡



行き方

埼玉県行田市にある城跡で、現在は再建された御三階櫓が存在している。秩父鉄道秩父本線行田駅および、ＪＲ高崎線行田駅を下車後、徒歩20分程度で到着。

関東七名城の浮き城

埼玉県指定旧跡・忍城は、関東七名城（河越城、忍城、前橋城、金山城、唐沢山城、宇都宮城、太田城）の1つとされている。沼地に島が点在するという特殊な場所に城が建てられており、あえて沼を埋め立てず島と島とを橋で繋いで、そこに城を建てた。そのため、別名「忍の浮き城」とも呼ばれていたという。しかし、廃藩置県の折に廃城となり、取り壊されて公園となる。

ココに注目！① 成田顕泰が築城する

文明10年（1478）頃、武蔵国の豪族だった成田正等と顕泰の父子が、扇谷上杉家に属する忍一族を滅ぼしたことが始まり。この地に築城することを決めた成田氏は、延徳2年（1490）に建築作業を開始したと伝えられている。翌年には、湿地帯を埋め立てず、逆に地の利を生かした城を作り上げた。これにより、自軍にとっては守りやすく、敵軍にとっては攻めにくい城と評され、関東きっての名城と呼ばれている。

ココに注目！② 上杉謙信と敵対する成田長泰

忍城の築城後、すぐに扇谷上杉家に攻められるが和解が成立。天文15年（1546）になると、関東で河越夜戦が発生。戦に勝った北条家の勢力は拡大し、成田家は反発の意を示す。すると北条家の当主・氏康が忍城へ攻めてくるのだが、自然の力を防備の要とした忍城の攻略はできなかったと伝えられる。そして永禄２年（1559）、上杉謙信に成田家は服従し、その２年後に行われた小田原城攻めに、成田家の当主・長泰も参加して恭順ぶりを発揮する。だがその後、謙信との意見が合わずに離反。天正２年（1574）に忍城が謙信に包囲されるが、籠城戦の末、軍神を退けるに至った。

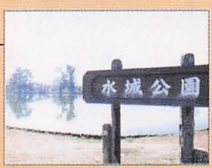
ココに注目！③ 大軍で押し寄せてきた石田三成の猛攻にも耐え抜く!!

天正18年（1590）に小田原合戦が起こると、城主・成田氏長は北条家に従って小田原城へ籠城する決意を固める。残された家臣たちは、農民らと協力して忍城へ立てこもり、豊臣軍に対して少ない兵力で抵抗を試みることに。豊臣方の総大将として大軍を率いてやってきた石田三成は、忍城を一望できる丸墓山古墳へ本陣を置き、忍城を包囲し始める。対して忍城側の兵は３千ほど。しかし豊臣軍によって簡単に落城すると思われた忍城は、残された家臣の奮闘や地の利を生かした戦略も相成って、大方の予想を裏切り豊臣軍の兵力を大幅に減らすことに成功する。そこで三成は、急きょ長距離の堤を作らせ、利根川から水を引き入れるのだが、結局忍城は落城しなかった。

▶忍城に関連する近隣の見どころ

水城公園

忍城跡から、東小路にある“浮き城の径”を歩いて行くと水上公園にたどり着く。ここには日本庭園が設けられていたり、さまざまな記念碑が建てられていたりする。日中は水辺で釣りをする人の姿も多く、豊かな自然を満喫できるのが特徴。



◀見晴らしがよく、散歩するのにはピッタリな場所となっている。

郷土博物館

行田市の郷土の歴史について学ぶなら、忍城に併設されている郷土博物館がオススメ。この博物館から、展望台がある忍城の御三階櫓に登れるようになっている。

高源寺

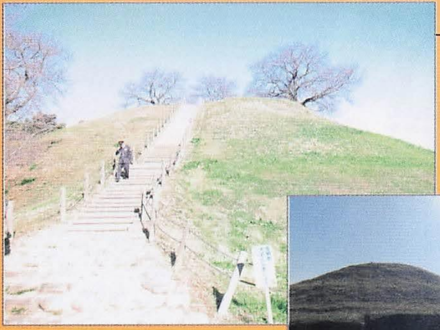
小田原合戦中、石田三成が率いる豊臣軍に攻められた忍城。そのとき城を守っていた武将・正木丹波守利英が建立したのが、佐間口付近にある高源寺だ。

石田堤／石田堤史跡公園

石田堤史跡公園とは、天正18年に石田三成が忍城を水攻めにした際に築いた堤跡を中心とした県指定の史跡公園のこと。ＪＲ高崎線吹上駅から徒歩十数分で行ける場所にあり、今でも残る石田堤を見られることで脚光を浴びている。当時は全長28キロメートルという巨大な堤だったが、現在は282メートルほどが残る。

さきたま古墳

さきたま古墳は、埼玉の県名発祥の地「行田市大字埼玉（さきたま）」にある。巨大な古墳がいくつもあり、なかでも日本一の円墳と言われる丸墓山古墳が有名だ。



▲石田三成が忍城を攻める際に、陣を築いた場所がこの丸墓山古墳だ。階段を登って頂上まで行くと、開けた場所に到達。天気がいいと、今でもそこから忍城の姿が見られることがある。



◀周囲に堀がある二子山古墳は、2つに連なった古墳がその中心で浮いているように見えるのが特徴。

知っトク!! 豊臣秀吉が行った高松城の水攻め

天正10年（1582）、豊臣秀吉は織田信長に中国地方攻めを命ぜられ、高松城を攻略することに。しかしこの城は沼地に囲まれた難攻不落の城だった。そこで秀吉は城を水没させる戦略を執り、見事に高松城を落とした。

コレがオススメ！ 忍城を舞台とした戦国物語——



本書は、主に忍城で起こった石田三成戦がメインにつづられている。大軍で押し寄せてきた豊臣軍を、忍城の兵たちがどのようにして対抗したのか。その謎や、各登場人物たちの人情ドラマが細かく描かれている。2008年には漫画化されており、映画の製作も始まることが決まった。

のぼうの城

●著者／和田 竜 ●小学館
●発売中 ●¥1,575（税込）

登場する主な武将

成田長親、正木丹波守利英、石田三成、大谷吉継、成田氏長、柴崎和泉守、酒巻靭負

第五回 人物絵巻 成田家

豊臣秀吉を天下人として全国へ知らしめることとなった合戦・小田原の役の際、唯一落城しなかった誉れ高い名城である忍城。そんな城を治めていた成田家が残してきた功績を紹介していこう。なかでも、美貌と男顔負けの武勇を兼ね備えた戦乙女・甲斐姫に注目！　のちに、豊臣秀吉の寵愛を受けた彼女の人物像に迫ってみよう。

家系図

- 顕泰 ― 親泰
  - 親泰 ― 長泰 ― 氏長 ― 氏宗 / 氏宗 / 甲斐姫
  - 長泰 ― 泰親 / 長忠
  - 親泰 ― 朝興 / 泰光 / 泰季
  - 泰季 ― 長親

顕泰の祖父・家時の功績により、成田氏は勢力の拡大に成功。何度も主君を変えながらも、長らく忍城を治め続けた。



成田家と上杉家の繋がり

成田家と上杉家は、何度も同盟を結んでは破棄するという、大変微妙な関係を続けてきた。もともと成田家は上杉家に従っていたが、上杉家で大きな内乱が起こった際に、北条氏康の指揮下に入るという起請文を成田家が交わしてしまう。そのような事件のあと、内乱も終息し、上杉謙信が関東へ出陣するとなると、成田長泰は古くからの繋がりがある上杉軍に参陣し、北条家を裏切り小田原城への攻撃に加わった。そんな長泰の行動に対して氏康は憤慨するが、謙信に叱責を受けたことがきっかけで、結局成田家は再び北条家のもとに舞い戻ることになる……。

成田家が北条家に寝返った理由

再び北条家へと服従することになった成田家。永禄5年(1562)に謙信が栃木県にある下野佐野城を攻めると、すぐに北条氏へ伝え、北条氏照とともに救援に向かうなどの働きを見せていく。だが再三に渡る戦の末、ついに謙信の前に長泰は屈し、上杉軍に降ることに。以降第一線から退いた長泰は、嫡子・氏長へ家督を譲る。氏長も謙信に属していたが、北条家の攻勢が活発化すると両家に挟まれた領土にいるその立場は微妙になっていく。そのため、永禄12年(1569)には北条家にも属せざるを得ない状況となってしまった。その後、両家の工作の末に北条家へ帰属する。

“小田原合戦”での忍城の功績とその後

豊臣秀吉に北条家が敵対すると、天正18年（1590）に小田原合戦が勃発。秀吉は、北条家の本拠地である小田原城を攻めるとともに、関東に散らばる支城を攻撃し始める。成田家が城主だった忍城も支城の1つだったため、豊臣の大軍に攻め込まれたのだが、家臣達による奮闘もあり、忍城は支城のなかで唯一落城を免れる。城主の成田氏長は合戦時、小田原城へ詰めており、敗戦後は会津若松城の城主・蒲生氏郷のもとへと送られてしまう。その後、氏長は若松城の要害の地となる福井城を与えられるが、氏郷の家臣・浜田十郎兵衛と十左衛門の兄弟に、留守の隙を突かれて奪われる。報を聞いた氏長は兵を戻して戦い、浜田兄弟から福井城を取り戻す。

戦乙女・甲斐姫とは？

成田氏長の娘で、東国随一の美女と言われるほどの美貌の持ち主。また武勇にも非常に優れており、福井城を奪われた際には、武装して薙刀を振るい、首謀者である浜田兄弟を打ち倒した。その騒動が豊臣秀吉の耳に入り、甲斐姫は秀吉の側室として寵愛されることとなる。

戦国無双3

- コーエー　●Wii
- 発売中（2009年12月3日発売）
- ¥7,140（税込）　●ACT

家紋を知る！

名家・伊達政宗と同じ家紋を持つ武将



成田家の家紋は、竪三つ引両と月に三つ引両の2つ。とくに竪三つ引両のほうは、伊達政宗の名で有名な伊達家の家紋としても使われているため、目にしたことがある人も多いだろう。また、成田氏の系図には謎が多いのが特徴。「成田氏系図」では、飛鳥時代の藤原鎌足が祖だと記されていると思えば、「武蔵七党横山党系図」では、成田氏の名を称したのは横山成任だと書かれている。いずれにしても成田氏は、戦国末期に活躍した名家の1つであることは間違いない。

成田家略年表

延徳元年（1489）	成田顕泰と息子の親泰が、忍氏を滅ぼす
延徳2年（1490）	忍城の築城を始め、翌年には完成する
永禄9年（1566）	長泰が隠居。甲斐姫の父・氏長が家督を継ぐ
天正2年（1574）	謙信と北条家の決戦に、成田家も北条軍として参加
天正18年（1590）	小田原合戦で敗戦し、忍城は開城。氏長は若松城へ
天正19年（1591）	福井城が浜田兄弟に占領されるが、無事に奪還成功
慶長5年（1600）	関ヶ原の合戦では徳川軍に属し、上杉景勝軍と戦う
慶長19年（1614）	大坂冬の陣に参加
元和元年（1615）	大坂夏の陣に参加
元和8年（1622）	家督を継いだ成田康之が急死。すると家督相続争いが起こってしまい、成田家は没落の一途をたどることとなった

現地へ突撃レポート！ 戦国に触れたくて 第三回

忍城めぐりはちょっとしたハイキング

戦国時代を少しでも体感するべく、本コーナーでは現地へ突撃取材した様子をレポートしちゃいます！　埼玉県出身の私（担当ライター）ですが、忍城を知りませんでした。すみません、十万石饅頭は大好きなのですが……と、饅頭のことばかり考えながら向かったＪＲ行田駅。早速忍城へ向かったのですが、当日はなんと郷土博物館が改修工事のため急遽お休み！　本来ならば御三階櫓にも入れるらしいのですが、残念ながら地上から拝観するのみとなってしまいました。悲しい気分になりながらも、石田三成の気分を味わうため、さきたま古墳を目指してひたすら歩く歩く。ヘトヘトになりながらも20分程で到着し、三成と同じように丸墓山古墳へ登りました。頂上から望む景色は、城の展望台に入れなかった悲しさを払拭するほど眺めがよかったです。ここで三成が、忍城を攻める策をめぐらせたのかと考えると、感慨深いですね。現在もこの場所から忍城を見ることができるので、登頂の際はぜひ探してみてください。さて行田に来たからには、食べておきたいのがＢ級グルメ「フライ」。お腹もいい具合に空いてきたので、お店に入ってソバ入りとノーマルを頼みました。名前からすると揚げ物のように思ってしまいますが、見た目はお好み焼きやチヂミに近い感じ。ご飯というよりも、おやつにピッタリな「フライ」は、とってもデリシャスでした♥

▼古墳の頂上に到着！　ここに来るまでの階段のおかげで、足がガクガクです（笑）。





▲これがウワサ（？）の「フライ」。行田では、いろんなお店で食べられますよ♪

さきたま古墳でゲットしたハニワセットを1名様にプレゼント！

今回は、さきたま古墳公園の近くにあったお土産屋でゲットしたハニワセットをプレゼント！　2つのハニワは手の平サイズなので、結構かわいいデス。応募方法は官製ハガキに住所、氏名を記入のうえ、下記あて先まで！



あて先
〒160-8326
㈱アスキー・メディアワークス
電撃ゲームス編集部「城土産ゲット！」係

ゲームと乙女で新年おめでとう!

乙女的ゲームス白書

新年あけました！　皆さんいかがおすごしですか？　ゲーム大好き6姉妹は2010年も飛ばしていきますよー！

Contents



イラスト／ギンカ

乙女的お年玉の使い方♥

乙女×中野ブロードウェイ

~イマドキ女子の買い物の中身お見せします~

司令官さんからお年玉が届いたので初売りに出かけたぜ!

ジャー子：新年あけましておめでとう！　というわけで、なぜか謎の司令官さんから妹たち宛にお年玉が届いたよん。

いつき：イヤッフー!!　特番ばっかりでテレビもおもしろくないし、年始って退屈だけど……お年玉は最高だよな!!

ニコ：私とジャーちゃんは、年長さんだからお年玉カットなのね。そうだ、せっかくだから４人で初売りに出かけたら？

六花：それは名案です♥　行き先は「中野ブロードウェイ」なんてどうですか？　さまざまな専門店があるんですよ。

しづゑ：そうそう。ゲームショップはもちろん、ゴスロリにアイドルグッズ、オタク系の専門店まで満載なんだから！

みみみ：わーいわーい！　わたし何を買おうかなぁ？　……ってアレ？　なんかお年玉の金額に差があるのは気のせい？

POINT 1 お年玉の内訳♥

いつき：ななな、なんじゃこりゃあ!!　……オレのお年玉がたった1,000円で、末っ子の六花のお年玉が4,000円ってどういうことだよぉ!!

みみみ：わたし3,000えーん。

しづゑ：ちなみに私は2,000円よ。……ま、不況ってことで、全体的な金額のショボさには目をつむってあげるわ。それにしても、どうして六花のお年玉が一番多いのかしら？　ひいき？

六花：むー……個人的にはとってもうれしいですけど、お姉ちゃんたちの視線が痛いです……。

みみみ：あっ、見て！　お年玉が入ってたポチ袋に、司令官さんからのメッセージ発見!!　「お年玉の金額は前号の人生ゲームの結果で決めました。愛をこめて。司令官より」だって～。

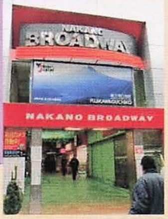
しづゑ：さむっ。何よ、「前号の人生ゲーム」って……そんな伏線誰も覚えてないわよ!!



人生ゲームの結果で決定!
乙女のお年玉

1位:六花　4,000円ですわ!
2位:みみみ　3,000円。ぴみょー
3位:しづゑ　2,000円よっ
4位:いつき　1,000円かよ……

POINT 2 さっそく買い物へGO!



六花：というわけで、さっそく東京都中野区にあるショッピングモール「中野ブロードウェイ」にやってきましたわ。

みみみ：おおお、わたし初めて来たよ～。せっかくだから写真撮って、写真！

いつき：はい、チーズ。にしても、張り切って早朝に来たのに、人出が少ないよなぁ。

しづゑ：このおバカ！　朝10時なんて、集合時間が早すぎるのよ！　「中野ブロードウェイ」のお店の多くは、11時以降開店なんだから……。ほとんどシャッターが閉まっているじゃない!!

みみみ：まぁまぁ。んで、みんな、今日のお買い物のテーマは決まってる？　わたしは「イケメンとよろしくする」って感じなんだけど～。

六花：それなら、二次元イケメングッズの宝庫「まんだらけ」か、三次元イケメンのグッズが満載のオアシス「TRIO3」がオススメですわね。ちなみに私のテーマは「ゲームライフの充実」ですわ。せっかく4,000円もいただいたのですし、ステキなアイテムを探さねば……っ。

いつき：オレは「癒しアイテム」が欲しいな！　今年はしっとり落ち着いて過ごすのが目標だぜ。

しづゑ：あはは、ムリムリ（笑）。ちなみに私は、毎日のオシャレに役立ちそうなアイテムを買おうと思ってるのよ。そのアイテムを使って……2010年は「もっと輝く」つ・も・り♥

いつき：そうこうしているうちに11時を回って、人通りも増えてきたな！　うっかり気を抜くとはぐれそうだぜ……って、みんなバラバラじゃないか！　自由に買い物しすぎだよ!?

六花：えへへー。私も、3階のゲームショップ「トマトランド」でお買い物をしましたよ♥

みみみ：おいすー。わたしも「まんだらけ」でスゴイアイテムを見つけて速攻買ったよ！　家に帰ったら、みんなでコレで遊ぼうねっ。

しづゑ：「コレ」って何よ、気になる……。

いつき：しづゑも買い物済ませてきたのか？

しづゑ：まぁね。ミリタリー系ショップの、「ARMY GIRL」は、私好みのゴスロリアイテムが多くて目移りしちゃったわ。さ、それじゃみんなで、いつきのお買い物に付き合いましょ！

六花：その必要はないみたいです……。

みみみ：んん？　あれー、いつきがいないよ？

六花：いつきお姉ちゃんは、しづゑお姉ちゃんがお話している間に「プライズ景品をゲットするぜ！」って叫びながら、1階のゲームセンター「アドアーズ」に行っちゃいました……。ほら、クレーンゲームに必死になっていますわ。



◀2階だけで、1フロアに約60店。1日いても飽きないよ！

しづゑ：アイツ、自分から話を振っておいてなんなのよ……！

六花：どうどう。

みみみ：じゃ、いつきの応援をしよっ。そんで、みんなで初詣をして帰ろー！

で、何を買ってきたかというと…

六花

テーマ　ゲームライフを充実させたいですわ



買ったもの　PS2ソフト『大神』と、メモリーカードなどを収納できるマルチケースのセット。どちらもとっても欲しかったんですの♥

締めて3,660円です。あまったお年玉はおうちの貯金箱に入れておきますね♥

みみみ

テーマ　2010年もイケメンとよろしくいたします



買ったもの　ボーイズラブファン御用達の「ＢＬかるた（受）初回特典版」だよ！　いろんな受のセリフが読み札になってるカルタなの。

ピッタリ3,000円でイイ買い物をしたよ。読み手は……司令官さんでいっか！

しづゑ

テーマ　もっと私を輝かせるアイテムが欲しい！



買ったもの　お気に入りの黒ドレスにピッタリの「ゴスロリチョーカー」。2,280円で、少し予算を超えたわ……でも後悔してないっっ!!

スタッズとドクロのモチーフがパンク♪　ドレスに合わせたら、私がキラめくはず!!

いつき

テーマ　オレのハートを癒すアイテムはどこだ!?



買ったもの　なし

クレーンゲームの景品に、好みのオルゴールを発見したけど……取れなかった……ぜ。

その頃姉たちは…萌え話で盛り上がっていました♥ in こたつ!

イケメンが大好物よん♥

ジャー子：妹たちがいないと静かでいいねぇ。心置きなくゲームに没頭できるってもんよ。みみみにすすめられて始めたPSP版『雨格子の館』の、なんと楽しいことか！

ニコ：ちなみに私は、続編の『奈落の城』をプレイ中よ。主人公の和さんのおびえっぷりを愛でつつ、相棒・日織のはんなり和服美形っぷりに萌え転がっているわ♥

ジャー子：推理を楽しみつつ萌えられる、おいしいゲームすなぁ。

そして2010年の注目作は…
『氷の墓標　一柳和、3度目の受難』だっ!!

ニコ：和さんと日織がまたまた事件に遭遇！　ヨーロッパの「湖に浮かぶ館」を舞台に、2人が事件をとおして絆を深めていく姿に期待ね♥

ジャー子：和さんのあかぬけ度も絶好調！　発売が待ち遠しいよ!!

DATA ●日本一ソフトウェア　●ＰＳＰ　●AVG　●￥6,090（税込）　●2010年2月25日発売予定



登場人物紹介

長女●クリスチーネ・ジャー子
私が大吉以外を引くわけない！　と思ったら、末吉ってなんなの。

次女●ニコ
私も末吉。年の後半にはいいことあるみたい。期待しちゃおっと。

三女●みみみ
わ～ん、何回も引いてるのに、小吉しか出ないよ～。なんで～。

「人間以外が好きなんです」そんなアナタへ
ピッタリなケモノっ娘を紹介しちゃう♥

ヨメソムリエ
Yome Sommelier

六花：このコーナーでは、私たちがステキな女の子たちを、みなさんに紹介しますわ。
いつき：今回の嫁候補は、『ぷよぷよ7』からドラコケンタウロス。通称ドラコ！ 『ぷよぷよ』シリーズに昔から登場しているおなじみのキャラなんだけど、最新作で待望のプレイバックを果たしたんだ！ 人間とドラゴンとのハーフで、ツノや羽根、あとは赤いチャイナ服がトレードマーク♥
性格はちょっぴり強気だけど、いつも元気で一生懸命。憎めない子なんだぜ。
ニコ：あら、勝負に負けると、白旗を振って降参ポーズになるのね。しおらしい姿もキュート♥
いつき：な、強気な姿もトホホ顔もいいだろ♪ あとポイントはドラコのログセ。「がっぴーん!!」って言うんだ。なあなあ、みんなも使おうぜ。
ニコ：うーん。機会があったらね（笑）。



猪突猛進気味なタイフーン娘
ドラコケンタウロス

担当 いつき

炎も吐ける元気っ子
CV：名塚佳織



▲新ルール「だいへんしん」では、みんなが大きくなったり小さくなったり♪ すっげーカワイイよな★

美少女コンテストで優勝を目指す元気な女の子。負けずギライで思い込みが強いので、勝手に勘違いをしては空回ってしまうこともしばしば。

無限のぷよ地獄に立ち向かおう!
『ぷよぷよ7』

人気ＰＺＧ『ぷよぷよ』シリーズの最新作。「だいへんしん」などの新たなルールも追加され、さまざまなモードで誰でも楽しめる。

DATA ●セガ ●ＤＳ/ＰＳＰ/Wii ●ＰＺＧ ●¥5,040(税込)/DL版¥4,500(税込) ●2009年11月26日発売（※）

※DS版のみ、2009年７月30日発売

乙女に大人気『ときメモGS3』を大プッシュ♥

担当 六花

GS1+7年後=美形生徒会長 Love『ときメモGS3』

ときめきメモリアル Girl's Side 3rd Story
●ＫＯＮＡＭＩ ●ＤＳ
●ＳＬＧ ●価格未定
●2010年発売予定

優しく頼れるメガネ男子 紺野玉緒クンに注目!

発売が待ち遠しい『ときメモＧＳ３』から、恋愛対象となるステキな男性６人が明らかになりましたわ♥ すでに発表されていた桜井琉夏さん、不二山嵐さん、紺野玉緒さんに加えて、新たに不良系の桜井琥一さんや、ちょっとナンパそうな新名旬平さん、お坊ちゃん風の設楽聖司さんなどが加わり、とても個性豊かな顔ぶれなのです。そんななかで私のイチオシは、年上の生徒会長・紺野玉緒さん!! 現在判明しているなかで、唯一のメガネ男子というだけで、メガネ好きの私としては、とってもポイントアップですわ。さらにその知的な容姿のとおり、成績優秀で性格も穏やか。しかも頼ってくる人を放っておけない面倒見のいい部分もあり。これはもう、イイ男すぎるでしょう。しかも人の上に立ちながらもおごることなく、むしろ不安さえ感じるほどにマジメなのだそうです。しかも、それを人に見せないなんて……。仮にこんな先輩が同じ高校にいたら、勉強でもボランティアでも一生懸命取り組んで、間違いなく生徒会に入りますわ。もちろん、お近づき……先輩の悩みを少しでも軽くして差し上げるために!! そんな頼れる玉緒さんですが、じつは本作が初登場ではありません。彼は、『ときメモＧＳ１』で主人公の友だちとなる紺野珠美ちゃんの弟さん。彼女のメールにときおり名前が書かれていました。その当時、玉緒さんは、なんと小学生！ 今の彼もとてもステキですが、子どもの頃の彼もカワイかったのでしょうね。昔の写真が見られるイベントなどもあると、ステキですわ～。７年の歳月を経て、こんな立派になるなんて。ああ、早くお会いしたい♥



紺野(こんの) 玉緒(たまお)
２年生ながら、はばたき学園の生徒会長を務める。女の子に人気。

姉弟



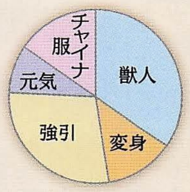
◀帰り道で話しかけたら、放課後デートもできるのでしょうか？

『GS1』のお友だち
紺野珠美
バスケ部マネージャーで、どこかおっとりとした性格の女の子。



Message from 謎の司令官さん♥
ほほう……メガネの生徒会長ね。その昔、私も生徒会長だったが、そりゃあ神童と呼ばれて学園中の女子の憧れの的(以下略)。

ドラコの成分表♥♥



ツノや羽根などドラゴンならではの外見的特徴はもちろん、チャイナ服をさらっと着こなすスタイルのよさもポイントだぜ。負けずギライで、コンテスト目指してがんばる彼女を、ぜひ応援してあげてほしいな！ ちょっぴり強引なドラコに振り回されてみるのもいいんじゃない？

こんな男性にオススメ！

- ネコミミより今はドラゴンだろ！
- ちょっぴり強引な子とか大好き♥
- 元気な女子に目がない！

STAFF COMMENT

ドラコケンタウロスは、旧作からとても人気があるキャラクターで、シリーズ最新作『ぷよぷよ7』では久々の登場となりました。
負けん気が強くてさっぱりとした性格を持つ一方で、美少女コンテストに情熱を燃やしたり、ちょっと空回り気味だったりするところをチェックしてみてください。
プロデューサー　細山田水紀氏

四女・しづゑ
吉よ。まずまずね。ステキな出会いが待ってるってホントかしら。

五女・いつき
おみくじの結果は中吉。普通すぎてちょっぴりしょんぼり……。

六女・六花
日ごろの行いがよかったのか、初詣のおみくじは大吉でした。

謎の司令官さん
知ってるかい？ 浅草寺のおみくじは凶が多いんだよ。だよ……。

DS

2010年もまだまだDQIX!!



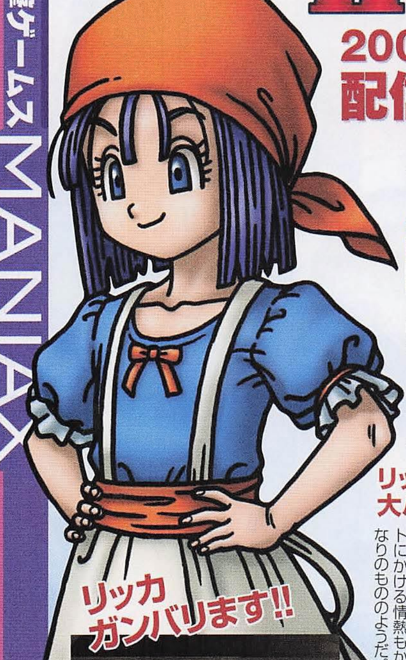
今年は寅年!!

2010年も、配信クエストやスペシャルゲストの訪問など、『DQIX』の楽しい要素を随時お届け！ 今回は、年末年始に配信されたクエストを中心に解説していこう。

ドラゴンクエストIX 星空の守り人

ドラゴンクエストIX 星空の守り人		
発売中（2009年7月11日発売） ¥5,980（税込）		
DS	ジャンル	RPG
	メーカー	スクウェア・エニックス
	備考	プレイ人数:1〜4人

冒険 育成 協力



2009年末&2010年始に配信された「宿王」クエストをチェック!

年末年始には、ゲーム内だけではなく現実の年越しも盛り上げてくれた「宿王」クエストが２つ配信された。宿屋がかかわっているだけに、リッカを始めとするルイーダの酒場のメンバー達がメイン！ これからこのクエストにチャレンジする人はもちろん、すでにクリアしている人も改めてストーリーを振り返られるように、その内容を紹介しよう。

■配信クエストリスト

配信日	No.	クエスト名	クエスト発注場所	本編クリア以外の条件
2009年12月25日	156	宿王グランプリ迫る!	セントシュタイン城下町	クエスト137と139をクリア
2010年1月1日	157	宿王を目指して	セントシュタイン城下町	クエスト156をクリア

No.156 宿王グランプリ迫る!

ルイーダの酒場で、カウンターに入ってルイーダと話すと受けられる。宿王グランプリで必要になる「最上の品」を集めてルイーダと会話し、そのあとリッカにも話しかけよう。

リッカが大ハリキリ!



▶宿王と呼ばれていた父親を持つだけに、リッカのこのイベントにかける情熱もかなりのもののようだ。

リッカガンバリます!!



▲この2つのクエストをクリアするとオドロキの展開がキミを待つ！



◀最上の品は「天使のはね」「にじいろの布きれ」「さえずりのみつ」「プラチナクッキー」。前3つは錬金で作れる。

ルイーダの頼みとは?

No.157 宿王を目指して

No.156をクリアして、カウンター内でリッカに話しかけると受注できる。受けたらセントシュタイン城で王様と話そう。王様の出す条件を、リッカとクリアすることができるか!?



王さま直々の出題!

◀王様からの出題をクリアするためには、高レベルの宝の地図が必要。

再びリッカと冒険へ!



▶リッカと一緒に宝の地図に挑戦するのは、No.123のクエスト以来2度目となる。

Check ゲストから装備をもらう方法をおさらい

2009年12月25日にトロデが、1月15日にはマリベルが配信され、どんどん増えるゲスト達。彼らから装備をもらう方法を改めてチェック！

■装備のもらい方

装備は下の条件を満たした状態で、ゲストに話しかけると手に入る（※1）。

もらえる装備	話しかけたときにもらえる条件
1つ目	必ずもらえる
2つ目	DSの設定日と誕生日が同じ
3つ目	すれちがい来客数30人以上
4つ目	主人公の職業がゲストの対応職業と同じ
5つ目	クエストNo.157「宿王を目指して」をクリア

■職業対応リスト

ゲストに対応する職業は右のとおり。ただし、対応職業のないゲストもいるので注意しよう。

キャラクター名	対応職業
アリーナ	武闘家
ククール	僧侶
クッキー	魔法戦士
クリフト	僧侶
ゼシカ	−
セティア	僧侶
デボラ	−
トロデ	−
バーバラ	魔法使い
ハッサン（TGS先行）	バトルマスター
プリン	−
フローラ	スーパースター
マリベル	−
モリー（JF先行）	バトルマスター



そろえるとこんな風になります♥

※1：もらえる装備の4〜5つ目が存在しないゲストもいる。また、すべて入手すると、ゲストがそのことを教えてくれる。

配信クエスト情報 2009/12/25~2010/1/22

「宿王」クエスト以外に、今年配信されたクエストは全部で3つ。このうちNo.159とNo.160の2つは、ナザム村にかかわるストーリークエストになる。



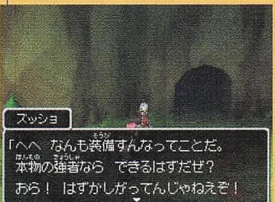
◀ストーリークエストでは、竜にまつわる物語が展開。本作で竜といえば、ドミール火山の彼を思い出すが…？

■配信クエストリスト

配信日	No.	クエスト名	クエスト発注場所	本編クリア以外の条件
1月8日	158	はだか一貫で突き進め	ビタリ山のふもと	−
1月15日	159	ミルチャのゆくえ	ナザム村	−
1月22日	160	竜の語りべ	ナザム村	クエスト159をクリア

No.158 はだか一貫で突き進め

ビタリ山のふもとにいる、戦士の格好をした男から受注できる。宝の地図のボス・Sキラーマシンを、なにも装備していない状態で倒そう。





No.159 ミルチャのゆくえ

ナザム村の村長に話しかけると受けられる。ミルチャは「希望の泉」にいるのだが、そこには一緒に遊んでいた彼女の友達もいて……？

No.160 竜の語りべ

No.159をクリアすると、再びナザム村の村長から頼みごとをされる。竜の語りべはドミールの里の宿屋にいるが、最近様子がおかしいらしい。



ドラ特IX 第4回（プチプチ）

【オトク情報①】廉価版タイトル“アルティメット ヒッツ”シリーズに、早くも『DQIX』が登場！ 3月4日に発売される予定で、DS版『DQIV』『DQV』も同時に廉価版として再登場する。価格はいずれも¥2,940（税込）だ。【オトク情報②】2月10日に「交響組曲ドラゴンクエストIX 星空の守り人」が発売される。指揮はすぎやまこういち氏で、演奏は東京都交響楽団。価格は¥3,000（税込）。

サガシリーズ生誕20周年記念コーナー

電撃サガ・アーカイブ

SaGa series 20th anniversary 第5回

シリーズ20周年を記念して、さまざまな角度からその魅力を追求していく特別連載企画！　今回は、PSで生まれた人気作品『サガ フロンティア』を回想!!

名作揃いのシリーズ作品を振り返る! シリーズ作品回想録

SaGa Frontier サガ フロンティア

中毒性が高いバトルシステムと、なんでもアリの世界観が特徴の『サガフロ』。今なお人気の高い本作の魅力を、あらためて振り返る！

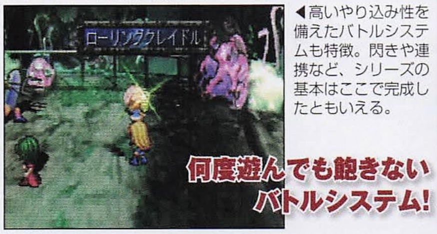


・PS
・1997年7月11日発売
・¥7,140(税込)

ゲーム内容紹介

7人の主人公の物語が描かれるフリーシナリオの真骨頂!

本作は、ハードをSFCからPSへと移した新たなシリーズ第一弾となる作品。出世作となった『ロマンシングサガ』と同様、複数のキャラクターから主人公を選択できるフリーシナリオが採用され、マルチエンディングも導入された。技を閃いて覚える“閃き”システムや、戦闘での行動に応じてパラメータが上昇する成長システムなど、それまでのシリーズの魅力や特徴を色濃く継承した集大成的な作品といえる。また、のちのシリーズでおなじみとなる“連携”が初登場。シリーズにおけるバトルシステムの礎が完成することとなった。



◀高いやり込み性を備えたバトルシステムも特徴。閃きや連携など、シリーズの基本はここで完成したともいえる。

何度遊んでも飽きないバトルシステム!

System Pick Up システムピックアップ

■**連携**：複数の技が連携し、1つの技となるシステム。最高で5連携が可能で、連携する数が多くなるほどダメージがアップ。技名は、連携した技名が組み合わさったものとなる。
■**閃き**：技を閃いて覚えるシステム。装備した武器の系統ごとに、覚える技が異なる。
■**パーティグループ選択**：パーティメンバーは15人まで仲間にすることが可能で、それを5人づつ3つのパーティに分けておき、バトルごとにどのパーティで戦うかを選択できる。ちなみに一度仲間にしたパーティメンバーは、二度と外すことができない。仲間を15人まで増やすと、もう新しい仲間を入れることができないので、誰を仲間にするべきか、しっかりと考えながら増やしていく必要があった。
■**種族ごとの成長**：モンスター（クーンなど）は敵を捕食して変身。メカ（T260Gなど）はパーツを装備して強くなる。妖魔（アセルスなど）は妖魔の剣にモンスターを封じて技を使うなど、種族ごとに成長やカスタマイズの方法が異なっていた。バトル中に変身できる（レッド）など、特定のキャラクター専用のシステムも存在。
■**フリーシナリオ**：多くのクエストに対して、自由な順番で挑戦できるシステム。一部の主人公のシナリオは、順番が固定に近いこともある。

リージョン

SFから和風、ファンタジーまで!　なんでもアリの世界観!!

本作の魅力として特筆すべきは、やはりその世界観。物語の舞台となる世界は、リージョンと呼ばれる複数の世界の集合体で、それぞれが、SF風だったり、ファンタジー風だったりと、まったく雰囲気の異なるものとなっている。その数はなんと20種類以上！　そのため、登場するキャラクターも、妖魔やロボット、さらには変身ヒーローなど、とにかくなんでもアリ！　プレイヤーは、これらの世界を自由に移動しながら、各リージョンで起こるさまざまなクエストを積み重ね、自分だけのドラマを紡いでいくことになる。

リージョンシップで移動



◀リージョンの移動は船で行う。特定のリージョンを経由しないと行けない場所も。



▶リージョンの種類はとにかく多彩。特定の主人公しか入れないリージョンもある。

リージョンごとに異なる情景

ゲーム中に登場する主なリージョン

■**クーロン**：リージョンシップの起点となる、人口が多いリージョン。ここから、さまざまなリージョンへと移動することができる。
■**ファシナトゥール**：妖魔のオルロワージュが支配するリージョン。針の城と、根っこの街が存在。
■**マーグメル**：モンスターが暮らす、絶滅寸前のリージョン。クーンの故郷となる。
■**マジックキングダム**：魔法が発展した、術士たちが住むリージョン。ブルーの故郷でもある。
■**ボロ**：多くのジャンクが発掘される近未来的なリージョン。T260Gは、ここで発掘された。



『サガ』シリーズの生みの親

河津氏の思い出

SFCの時代が終わって、「PSで何をやろう？」と考えるところから始まった作品です。とにかく最初は、何をやるかですごく悩みましたね。『ロマサガ』シリーズの3作品と同じタイプのRPGを作っても仕方ないですし。スタッフ的には、かつて一緒に『サガ2』を作った石井浩一君もいたので、GB版の『サガ』のように、純粋なファンタジー世界とは違う、なんでもアリの世界観にチャレンジしてみました。

ゲーマー達の思い出

永遠の新人ライターGO!(3X歳)の場合

アセルスだけで7回クリアしました!

連携技が初登場するなど、システム面の評価が高い『サガ フロンティア』ですが、自分にとってこのゲームの魅力は主人公の1人、アセルスに絞られていました。本作のストーリーは、フリーシナリオの弊害か、主人公ごとの物語が若干希薄で、説明不足の部分があります。加えて、クエストのヒントはほとんどなく、街の人達もほぼ立っているだけで何もしゃべらないという、ある意味で投げっぱなしの世界。今では考えられないくらい不親切な内容でしたが、結果的にこれが、このゲームの最大の魅力となっていました。乏しいテキストの行間から見え隠れする物語が、想像力をかき立ててくれるからです。どんな映像表現だろうと、人間の想像力にはかないません。なかでもアセルスの物語は、簡略化されたセリフのなかに、とにかく深い物語が隠されていました。人と妖魔のハーフ、囚われの寵姫、忌わしい運命を背負った少女と、それを優しく見守る美しい女性。そして、2人きりの逃避行……。散りばめられた数々のキーワードは、ほんのわずかな想像力があれば、すさまじい威力で爆発します。例はアセルスのものですが、ほかの主人公も同様で、想像力1つでまったく違った物語が見えてくるのです。もちろん、ただ不親切なだけではこうはなりません。こうした楽しみ方ができるのは、一見不親切に見えて、実は徹底的に練り込まれていた世界観があってこそといえるでしょう。緻密な設定に裏付けされたこの世界観、1作品だけで終わらせるのは、実にもったいないです。この世界観を使った新作を、いつかはぜひ見てみたいものです。ソフト発売から10年以上たった今でも、その想いは変わっていません。

7人の主人公達との思い出を振り返る

ロボットから変身ヒーローまで、リージョン同様に本作の主人公はユニークなものばかり。それぞれ物語的な関わりはなく、主人公ごとにシナリオ展開が違うパラレルワールド的な構造となっている。



アセルス

過酷な運命に翻弄される半妖の少女。教育係である白薔薇姫との、耽美な逃避行が描かれる。



ブルー

故郷の定めに従い、双子の兄弟を殺すために旅する青年。冷徹でダークなストーリーが展開！



レッド(アルカイザー)

ある日突然、変身ヒーローとなった青年。悪の組織との激戦など、ヒーロー物のお約束が満載！



クーン

故郷を救うため、ある指輪を探すモンスターの少年。正統派ファンタジーの物語が楽しめる。



リュート

ヨークランドで暮らす青年。固有の物語がほとんどなく、最初から自由に行動することが可能。



T206G

任務を忘れた軍用ロボット。旅のなかで、徐々に自分に課せられた任務を思い出していくが……。



エミリア

殺された恋人の仇を追って旅する、元スーパーモデルの女性。事件に隠された意外な真相とは？

ただいま絶賛プレイ中!!

ひと通りの主人公でプレイはしましたが、その大部分はアセルス編でした。比率でいうと、「アセルス8：その他まとめて2」といったところ。主人公が7人いるとはいえ、プレイ時間のほとんどは共通クエストで費やされるので、内容的にはそう変化ないのです。誰か1人をひたすらプレイするのもアリだと思います。ちなみに初心者が最初に遊ぶなら、次に何をすればいいかわかりやすいレッドかエミリアがオススメ。アセルス編は逆に難易度高いかも。　（Go！／プレイ時間100時間以上）

TEAM DENGEKI PRESENTS

DRF 電撃レーシングファクトリー

第4回

RCGをこよなく愛するライター・編集者によって結成されたTEAM DENGEKIが贈るRCGの楽園、それが「DRF」！　第4回目となる今回は、クルマをより手の内に感じるための第1歩として、便利なアシスト機能と決別するためのテクをお教えします。

STORY 第3話 乗せられるより乗せるほうがいい

megane：ふむぅ……。
Rusty：どうしたmegane。ギリギリになって1ページになったDRFを嘆いているのか？
megane：いえ、そうではないんです。『Forza 3』をプレイしているんですが、どうもゴーカート感が抜けないんです。アクセルもブレーキもオン/オフな気がして。
Rusty：それはアシスト機能に頼り切っているからだな。いっそのこと、全部切ってみてはどうだ？
megane：でも、アシストを切って、僕にちゃんと操作できるかな……。
Hira：『Forza 3』は前作よりもアシスト機能が強化されてますが、切ったときの挙動変化もマイルドになっているんです。一番難しいABSなしのブレーキ操作も、コツをつかめばマスターできますよ。

LAP 3 便利なアシスト機能と決別せよ!!【ABS編】

便利な「ABS」を切ることで、ブレーキを限界ギリギリまで使うテクニックを身につけよう！

電子制御とサヨナラをしてクルマを手の内におさめろ!!

クルマを理想的に動かすには、実車でもゲームでもアクセル・ブレーキング技術が大事なのは同じ。ブレーキロックを防ぐ「ABS」や、タイヤのトラクションを調節してくれる「TCS」といったアシスト機能は便利なのだが、便利なだけにアクセルやブレーキがオン/オフ状態になりがち。アシスト機能を切って、絶妙なコントロールによる操る楽しみを覚えよう。

Forza Motorsport 3

- マイクロソフト　●Xbox 360
- 発売中(2009年10月22日発売)　●RCG
- ¥7,140(税込)、限定版¥8,190(税込)
- プレイ人数:1～2人／オンライン対応

座学 ABSありの恩恵は確かに大きい

ABSの利点は、なんといってもブレーキへの意識の集中を和らげてくれるところ。フルブレーキ時でもブレーキロックしないため、ついつい手放せなくなってしまうが、ABSがついているとブレーキロックギリギリでブレーキを自動的に緩めてしまうため、制動距離は伸びてしまう。純粋に速さを求めるのなら、むしろ足かせになってしまうのだ。

ABSのメリット
- フルブレーキしてもロックしない
- ハンドルとアクセルに集中できる

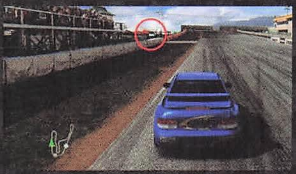
ABSのデメリット
- 制動距離が伸びてしまう
- ブレーキ調節がおざなりになる

今回の課題 ブレーキロックをしない指先を身につけろ！

座学で学んだとおり、ABSをつけているとブレーキ操作は楽だが、フルブレーキ時の制動距離はABSのなしの場合と比べて伸びてしまう。また、ブレーキ自体もオン/オフでしか操作しないため、クルマを操るという感覚も薄れがちになる。ABSを切り、ブレーキロックぎりぎりの部分をきちんと使うテクニックを身につけることで、さらなるタイムアップを、そしてオンライン対戦時での緊急回避に役立てることができる。



ABSあり
筑波サーキットにて、コントロールライン通過と同時にフルブレーキし、制動距離を計測。ABSありの場合は100m看板に近い。



ABSなし
一方、ABSなしの場合はコース脇の100m看板が遠くに見えていることがわかる。その距離はおよそ1車ぶん。この差はデカイ。

ブレーキングのキホン

ブレーキ開始	ブレーキトリガーを引き始める
ブレーキ中	ハンドルを真っ直ぐにしてブレーキを調整
ブレーキ後半	ブレーキをリリースしながらコーナーを曲がる



◀断続的なブレーキ跡がABS作動の証となる。

問題 ブレーキがロックしてしまう
対処法 フルブレーキではなく7～9割の力で



▲テレメトリの、右から2番目の赤いラインがブレーキを表している。

ABSに慣れていると、どうしても100%までブレーキを踏んでしまうもの。まずはロックしない程度のブレーキ踏力を覚えよう。ブレーキトリガーを引き始めてから、5mm程度の位置がだいたい7割。そこから2mmほどで9割に達し、最後の1mmを使い切るとフルブレーキとなる。この微妙な感覚がキモだ。

問題 ブレーキのタイミングがわからない
対処法 ABSありのときよりも奥でブレーキを



▲このブレーキを覚えると、ブレーキ踏みっぱなしが逆に使いにくく感じてくる。

ABSなしでのブレーキに慣れてくると、今度はABSのときと比べて、クリップまでの距離が余るようになってくる。ブレーキを最大限に使うことで、サジェステッドラインが指示する赤いラインよりも奥までブレーキを引っ張れるようになる。まずは少しずつブレーキを遅らせて、調整していこう。

明日から使える！ クルマ用語集

電子制御：アシスト機能として多くのRCGで採用されている。そのなかでも「ABS」「TCS」は昨今ほぼすべてのRCGに採用されているといってもいい。なお、実車における電子制御はというと、ゲームとはやや異なり、エンジンやブレーキ、トランスミッションなどをコンピュータで制御していることを指す。厳密にいえば90年代以降のクルマで電子制御ではないクルマは皆無だといえる。
ABS：正式名称は「アンチロック・ブレーキ・システム」。フルブレーキ時に、自動でブレーキ制動力を調節してブレーキロックを防ぐ。断続的にブレーキを緩めるため、制動距離が伸びる。クルマによってはヒューズを抜くことで、ABSを一時的に解除できるものもある。
TCS：正式名称は「トラクション・コントロール・システム」。タイヤのトラクションを感知し、トラクションの抜けを感じると同時にアクセルの制御を行い、駆動力を路面に伝える。ハイパワー車になればなるほど、TCSの恩恵は大きい。

グランツーリスモ5定例報告書 「GTタイムトライアル」バージョンで頂点を目指せ！

12月17日より配信開始された『グランツーリスモ5 タイムトライアルチャレンジ』。「日産370Z」でタイムトライアルが行え、2つのタイムを合計した総合ランキングで250位以内に入ると素敵な賞品も。詳しくは公式サイトへ！

グランツーリスモ5 タイムトライアルチャレンジ
- PS3(PSN専用)　●無料
- 必要容量:202MB以上　●有効期間:2月25日まで

※ダウンロード可能期間は2月15日まで



▲日産370Zを駆り、インディアナポリス・モータースピードウェイを世界一目指して疾走せよ！

※公式サイト（http://www.gran-turismo.com/jp/）

フルブレーキだけではダメ コーナーによって臨機応変に

今回のDRFではABSを切った場合のブレーキの最大利用を指南しているが、コーナーによっては臨機応変にブレーキのリリースとハンドル、アクセル操作をなめらかに行う必要がある。これぱかりは一律に攻略法があるわけではない。コーナーを効率よく回るにはブレーキングによる荷重コントロールをする必要があり、ブレーキの最大利用と荷重移動、この2つを感じることが上達への第1歩だ。

～勇猛果敢な漢たちの熱烈ドラマ～

下剋上列伝 第3回

HALO 3 ODST

Xbox 360

前回、五郎の作戦が予想どおりの失敗に終わり、坊やがついにキレた!! タイトルどおりの下剋上となるか? ノンフィクションドラマ第3弾!!

Halo 3: ODST
- マイクロソフト ●Xbox 360
- 発売中(9月24日発売)
- STG ●¥7,140
- プレイ人数:1～16人/オンライン対応

キャラクター紹介

GoroS 2000
ニックネーム:五郎
プロフィール
『Halo 2』のマルチプレイでは熊殺しの異名で恐れられていたと語る自称ベテランプレイヤー。坊やに有力な戦法を提供するが、関心を持とうとしない態度に不満を抱いている。



emmanyuell
ニックネーム:坊や
プロフィール
必殺戦法という名の無茶振りをする五郎が不在の今回。新宿(ジュク)の代表として打つ(ぶつ)ことになった「坊や」が敵地へ一騎駆け! 五郎を追い越してみせる!

五郎の無謀な作戦にブチ切れの坊や ついに反旗をひるがえす!?

独自の理論による計算と強弁し、他力本願で行われる三位一体攻撃を提案した五郎に、とうとう嫌気がさした坊や。自分がしっかりしなくては駄目だと、リプレイを見直しまくり、ほかのプレイヤーとどこが違って、どこを直せばいいのかを徹底調査。すると、普通のプレイヤーなら気づくであろう改善点が見えてきた。



▲下剋上だぜ! のし上がれ頂上まで! と夕日をバックに誓うのだった。

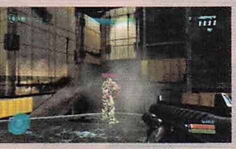
改善1 立ち止まれば「死」、とにかく動きを止めるな

ほかのプレイヤーが周囲に気を配り、常に敵を探しているのに、ど真ん中でボーっと立ち止まっていては、狙ってくれと敵に言っているのも同然。周囲を見回しながら立ち止まらずに動き続け、敵が自分を狙いにくいよう、常に何かしらのアクションをするように心がけよう。そして曲がり角には最大限の注意を! ただ、敵が近距離にいる場合は、敵のレーダーに自分の動きが映る可能性もあるので、激しい動きには注意が必要だ。

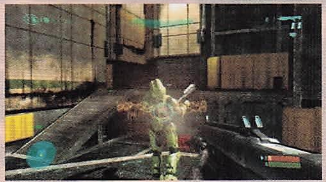


▲敵がどこから狙っているかわからない。自分が静止している状態はかなり危険だ。

改善2 不用意に発砲せず、確実に倒せる距離で



▶ショットガンは至近距離で当てたいところ。この距離ではダメージは少なめ。



▲この距離であればバリアが満タンでもワンショットキルができる。武器にあった距離で挑め。

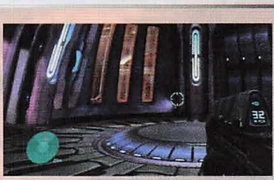
敵に気づかれず、こちらが先に見つけたからといって不用意に仕掛けると、状況によってはかえって危険になってしまうこともある。まずは、手持ちの武器の得意な間合いに入ることが重要。さらに、一撃必殺が狙える武器なら、あわてずに敵を泳がせて、隙ができたところを狙うのもいいだろう。また、同じように敵の武器の苦手な間合いから仕掛けるのも効果的。ただし、決断を早めにしないと敵にみつかってしまうぞ!!

■敵の射程外から狙撃!!
スナイパーライフルやビームライフルを持っている場合は、離れた間合いから慎重に仕留めよう。

■気づかれなければ殴りでも
手持ちの武器の火力が心もとない場合なら、慎重に近づいて近接で暗殺を狙うのも手だ

改善3 常にレーダーに気を配れ!!

対戦中はどうしても目の前の敵を見がちだが、画面左下のレーダーを見ているのと見ていないのとでは状況把握力が段違い。まずは、レーダーを見る癖をつけよう。もちろん、こちらも敵のレーダーに映っているので、敵が近くにいるようなら、レーダーに映らないようにしゃがもう。



◀敵は見当たらないがレーダーには反応が。上か下にいる!

改善4 効率のいい戦い方でスマートに決めろ!

武器によっては頭部を狙うことでヘッドショットができるものがある。初期装備になることが多いハンドガンやバトルライフルもヘッドショットが狙える装備だ。なお、ヘッドショットは次の攻撃がバリアを消せる状態で頭に当てれば敵を一撃で仕留めることができる。また、スナイパーライフルやビームライフルなどの、一撃でバリアを消せるような高威力の武器は、ヘッドショットを決めればバリアが満タンであろうと倒せる。動いてる敵の頭に当てるのは難しいが、バトルライフルやコヴナントカービンなど、速射ができる武器で積極的に狙っていこう。応用として、バリアを消しやすいプラズマ系の武器とハンドガンを両手持ちにすれば、プラズマでバリアを消滅させたあと、素早くヘッドショットが狙えるため、スマートに敵を倒せる。

敵の隙を突き、一撃必殺を狙え!!





▲非力と思われがちのハンドガンも、使い方しだいでは脅威の武器に早変わり。

ODSTなんでも調査隊 プレイヤーに避けられているマップはドコ?

今回の調査対象はマップ。ソーシャルマッチのRumble Pitでスレイヤーを行った場合の、プレイヤーによる拒否権の発動が一番多かったマップ、つまりは人気がないマップを調査してみた。結果は右表のとおり。一番マップ拒否が多かったNarrowsだが、考えられるのは、高低差がなく潜む場所が少ない点や、重力リフトはあるものの、比較的フラットな地形である部分が人気のない理由と思われる。

10回以上拒否されたマップ

Narrows	20回
The pit	17回
Guardian	17回
Snowbound	14回
Construct	14回
Epitaph	10回

▲次点はThe pitとGuardian。入り組んだ地形で乱戦になりやすいからかも。

改善5 そのほか思いついた改善点

■近接武器を出しっぱなしにしない
グラビティハンマーやエナジーソードは強力な武器だが、近づけなければただの棒。敵に所持していることを悟られると危険だ。

■打ち合い中でのリロードはNG
敵を発見したからといって、カートリッジに入ってる残弾を確認しないと、戦闘中リロードすることに。これではただの動く的だ。

■ジェットストリームは意外と有効?
近接武器を構えた味方の後ろにプラズマ系の武器を持った味方、さらにその後ろにヘッドショットできる武器をもって挑めば勝つる!

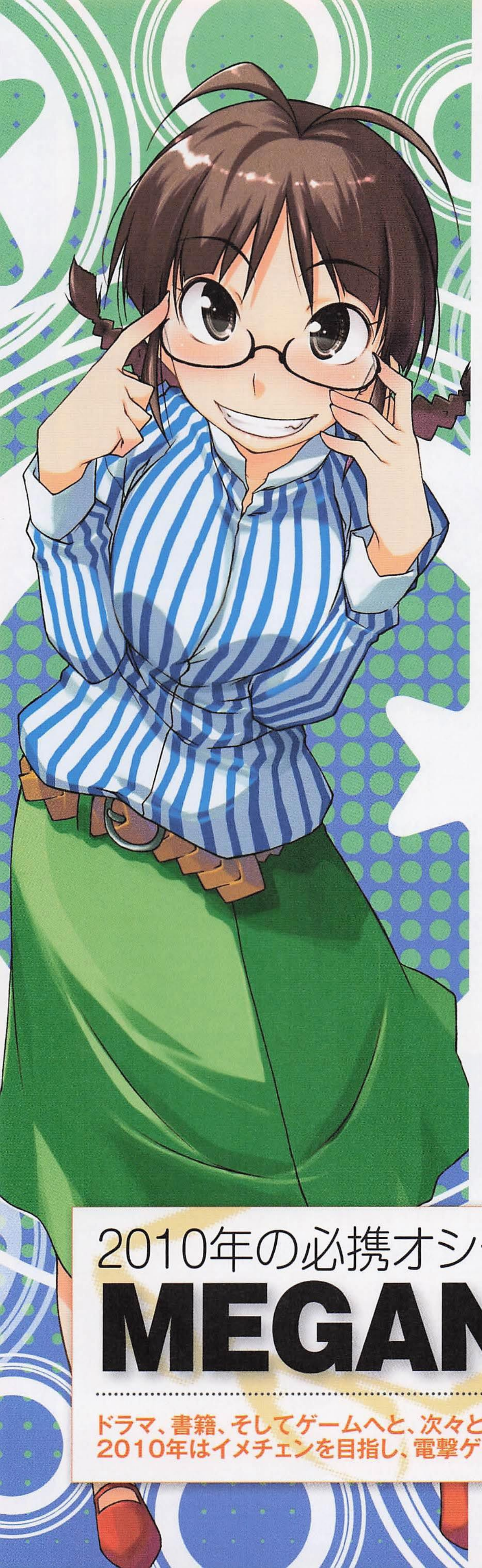
はっ! あのダメな人の戦略が、よもやこんなところで日の目を見ることになるとは一度見限ろうと思ったけど、やっぱり五郎さんはスゴイ人?

話はすべて聞かせてもらった!! オレは君との上下関係の明瞭化と、君の向上心を養うために、今回はあえて裏方に回らせてもらったのだよ!!

な、なんだってー!! 主に前者の理由が強い気がしないではありませんが、やっぱり五郎さんはスゴイ人だッ。俺、飽きるまでリスペクトしていきます!!

『Halo』が気に入り始めたら関連商品もチェック!

『Halo』の特徴といえば、タイトル画面で流れる「あああ～あああああああ～♪」っていうメインテーマ。米国では流れた瞬間に血湧き肉躍るレベルの曲なのですが、この曲が収録されているサントラが日本でも発売されています。Amazon.co.jpなどで視聴できますが、どうやら入手困難な様子……。フィギュアやTシャツなど、そのほかの商品については公式サイト(http://www.xbox.com/ja-JP/games/h/halo3/)へ!



緊急意識調査!
貴女はメガネ男子が好き?

"メガネ男子ブーム"は、ここ何年かよく耳にする単語だが、本当に世の女性は男のメガネに興味を持っているのだろうか。この特集を始めるには、まずこのブームの真偽を確かめる必要がある。そう思った電撃ゲームス編集部は、独特なセンスを持つメイドさん、流行の発信者であるOLさん、そしてオタク的な視点を持つゲーム好き女子にアンケートを慣行! その結果……やはりメガネブームが真実であることが判明! 自信を持ってこの特集をお届けしよう!!

メガネ男子ブーム 検証アンケート①

メイドさん

A系のブームには超敏感な秋葉原のメイドさんは、メガネ男子にも興味深々なことが判明。これからメイド喫茶に行くときは、メガネをかけていけば話が盛り上がるかも!?

カワイらしさもあって好き!(とも)

男性らしさのなかにカワイらしさもあるから好き! 黒髪の人は黒縁、明るい髪の人は赤いフレームが似合うよね。あと個人的には、メガネをかけている人はアゴヒゲが似合うと思う♪

落ち着きオーラに癒される(ゆき)

メガネの似合う人って落ち着きオーラが出ているから癒されるー。一番好きなタイプはインテリ系のメガネかな。大人の男の人って感じがする。

ミステリアスな雰囲気がいい(あずき)

着くずした白衣メガネの先生とか、ダルメガネが好き! メガネをしていると素顔の手前に一枚カベができたみたいで、ミステリアスな雰囲気になるよね。

メガネブームは必然です!(あゆ)

某オタクマンガ風に言うと「メガネが嫌いな女子なんていません!」。メガネ男子ブームが来る前からメガネが好きでした。このブームは私の中では必然です!

目の保養になってます!(みり)

単純にかっこいいから好きっ♪ 最近はメガネの種類も増えていろいろな服装に合わせることができるようになりましたね。私も目の保養になって助かってます!

優しく教えてくれそう(桃羽)

知的に見えるところがいいよね。アニメや漫画のことで知らないことがあったとき、優しく教えてくれそう。メガネ男子は癒しの存在かも。

???(ちゅう)

ジョニーデップとか好きだよ。



桃羽(ももは)ちゃん
(ぴなふぉあ所属)



2010年の必携オシャレ&実用アイテムを手に入れよう

MEGANE IS COOL!! 2010

ドラマ、書籍、そしてゲームへと、次々と押し寄せる「メガネ男子」ウェーブ!
2010年はイメチェンを目指し、電撃ゲームス読者もこの波に乗ろう!!

イラスト/明音
『アイドルマスター』スピンアウトコミック「ぷちます!」より秋月律子

メガネ男子ブーム 検証アンケート②
OLさん

OLさんはメガネ男子に興味はないかも……と思ったら、全然そんなことはなかった！ 彼女達にとっても、メガネはファッションの一部として重要なアイテムになっている。

かけこなす人はオシャレ（麻紀）
カラーフレームのメガネをかけこなせる人は、オシャレだと思う。ファッションとして最近はアリ。

さりげない主張がいい（沙織）
おしゃれアイテムの1つとして、自分に合ったものをかけている人はカッコいい。さりげない主張が伝わってくる。

ギャップがたまらない！（遥）
ずっとメガネをかけている人が、ふとメガネを取ったときのギャップがたまらない。

最近、メガネ男子、いいですよ（恵梨）
好きなミュージシャンがメガネをかけているから最近は好き。メガネ男子、いいですよ。

似合っていればいいと思う（愛美）
メガネ基準で男は選ばないけど、似合っていればいいと思う。あと、好きな芸能人がかけていると、自分もかけたくなる。

優しくてなんでも知ってそう（朱里）
メガネの男性のほうが、優しそうなイメージがある。なんでも知ってそうだよね！





メガネ男子ブーム 検証アンケート③
ゲーム好き女子

2次元男子が大好きなゲーム好き女子。果たして彼女達にとってメガネとは？ というわけで、ある意味で予想通りのアツ～いコメントをいただきました。みんなメガネが好きなのね。

松坂くんのメガネが大好物（りょう）
松坂桃李くんのメガネが大好物!!!! ノンフレームのスクエアか、ブラックのアンダーリムだととてもいいです!!!!!

見かけるとテンション上がる（結香）
好きなことに理由はないです。たぶん、男性がキレイな女性を見かけるとテンションが上がるのと同じです。

直す仕草がカッコイイ!!（加奈）
メガネありとなしの顔、両方楽しめてお得な感じ！ あとメガネを直す仕草がカッコイイ!!

限定だとめちゃ萌える！（千恵）
普段からメガネをかけている人には興味ありませんが、本を読むときだけなど何かの限定でかけるとめちゃ萌える！

ギャップにきゅーんとします（美穂）
知的なイメージ。人前だと無愛想なのに猫とか犬と遊んでいるときに笑ったりすると"きゅーん！"とします。

知的でクールなイメージ（寛子）
メガネは知的で物静かな印象。クール。今流行の草食系男子なイメージ。もしくは裏がありそうでちょっとミステリアス。





「メガネがキテいる」それを証明する10の理由

メガネがブームというが、ではメガネのどこが優れているというのだろうか。 ここではアンケート結果を踏まえたうえで、そのブームの下地となっている10の理由を紹介。さまざまな点でメガネが「キテいる」ことがわかるだろう。

1 かけているだけで知的に見える
小学校の頃、メガネをかけている人＝勉強が得意という図式があっただろう。中世では聖人の肖像に、知識の象徴としてメガネが描き加えられたほど。メガネ＝知的なのだ。

2 今やファッションアイテムの1つ
「このメガネ野郎！」など、悪口の1つとして使われてきたメガネ。しかし現在は「アイウェア」などのカッコいい名称で呼ばれ、オシャレアイテムとして認知されている。

3 普段とのギャップを演出できる
普段は素顔でナチュラルに、そしてときにはメガネで知的な男に大変身。いつもと違うアナタに、周りの女性はドキッとしてしまうはず。普段とのギャップも演出できる。

4 一発ギャグができる
メガネという小道具があれば、使い方しだいで笑いをとることだってできる。つまり、このアイテム1つで知性とユーモアをあわせ持つ男まで演出できるというわけだ。

5 人の注意を引きつけられる
何かをひらめいたとき、下がったメガネをスッと上げることでメガネをキラリと光らせよう。すると誰もがそのサインを察知し、アナタの言動に注目する。

6 "ダサかっこいい"も思いのまま
最もセクシーな男に2度選ばれたジョニー・デップは、ダサ眼鏡と呼ばれていたウェリントン型を愛用して話題となった。メガネなら"ダサかっこいい"も自由自在。

7 なんとなくエロイ
想像してみてほしい。隣に住んでいる3つ年上のお姉さんが、こちらを見ながらメガネを外す。そして柔らかい布でやさしく拭き始める。つまり、そういうことだ。

8 なんとなくミステリアス
メガネをかける＝素顔とは違うというイメージから、何かを内に秘めた印象を与えることもできる。口下手な人も、寡黙でミステリアスな男にクラスチェンジ可能だ。

9 人相がよくなる
視力が落ちていることに気づかず、いつも顔をしかめて見る人も多い。メガネをかけると弱った視力を自力で補う必要がなくなるため、ストレスからも開放される。

10 ファッションに疎くても"らしく"見える
普段は面倒くさくてジャージで過ごしている人も、そこにオシャレなメガネを加えるだけで、それがトータルファッションなんだと相手を納得させることができる。

ブームのピークを迎える2010年は メガネなしでは生き残れない!!

【取材協力】メイドカフェぴなふぉあ：秋葉原の中心で萌えと癒しを提供する「メイドカフェぴなふぉあ」は、ピンクを基調としたメイド服と明るい雰囲気が特徴のお店。メニューも幅広く、料理長こだわりのフードメニューやメイドオリジナルのカクテル、パフェも楽しめる（http://pinafore.jp/）。メイドカフェぴなふぉあ1号店…東京都千代田区神田佐久間町1-19 山中ビル1F 営業時間／11：00～22：00

What's glasses!!

まずはメガネを知ろう

ここではメガネの部位や形状について解説。まずは正しい知識を身につけて、メガネがどんなものかを知ってほしい。



なんでオシャレといわれているの？

昔はフレームやレンズの形が質素で、どうしても暗いイメージがつきまとっていた。しかし、現在はレンズ加工技術の発展とともにデザイン性が向上。カラフルなフレームや変わったレンズなども登場し、スタイルの幅が広がっている。

メガネにはどんな効果があるの？

今でこそオシャレアイテムとして扱われることも多いメガネだが、本来の役割は視力を矯正すること。そのため、近視、遠視、乱視、老眼などの症状によってレンズは異なる。また、サングラスのように目を光から守る役目のものもある。

いくらぐらいで買えるの？

メガネの値段はレンズやフレームによってピンキリ。しかし、昔に比べると安価で購入できるようになり、5,000円程度で買える場合も。逆にフレームなどを凝ったりすると10万円を超えてしまったりも……。

“顔の一部”と表現されるほど、かけている人にとっては大事な存在のメガネ。しかし、たとえメガネユーザーであっても、その形状や各部位の詳細を知る機会はあまりないだろう。そこでここでは、今さら人には聞けないメガネの情報を掲載。メガネ屋さんに行く前に、まずはここをチェック！

部位説明

メガネにはレンズ以外の部位にも、きちんとした名称が存在する。もしもメガネの話題で仲間と盛り上がったとき、この名称を何気なく出せればスマートに決めることができる。まずは一般的な名称を頭の中に叩き込んでおこう。



パッド
鼻を両脇から挟むようにメガネを固定する場所。ポリエステルなどの柔らかい素材が使われることが多い。

ヒンジ
メガネの部位では唯一大きく動く稼動個所。バネのものや、特殊素材を用いたクッション構造のものもある。

テンプル
“腕”や“ツル”とも呼ばれる。顔との接触面積が大きいので、耐久性や弾力性が問われる部分となる。

レンズ
視力を矯正する部分で、色が付いているものはサングラスと呼ぶ。オシャレとして使う場合、レンズは必要ない。

フロント
ブリッジともいわれる左右のリムをつなげる部位。この形状が、メガネのデザイン性に大きな影響を与える。

リム
レンズの周りを囲んでいるフレームのことを指す。リム線と呼ばれる溝が掘られており、そこにレンズをはめる。

モダン(先セル)
テンプルの先端で耳にかかる部位。加重がかかる場所なので、ここが心地よさを左右する重要な個所となる。

MEGANE × COLUMN

妙な安心感と連帯感を感じる 魔法のツール・メッガーネ？

今回アンケート取材にご協力いただいたメイド喫茶は、秋葉原に2店舗を構える人気店「ぴなふぉあ」。個人的にメイド喫茶というものを体験したことがなかったこともあり、せっかくなのでお店におじゃますることにした。

店に入ると、図らずも赤いカラーフレームのメガネをかけたメイドさんが出迎えてくれた。いきなり「そのメガネ、いいですね」と、お互いのメガネを褒め合うという奇妙なシチュエーション。だが、このなんともいえないまったりとした雰囲気なら……言える！

「ちなみにメガネの男性をどう思いますか？」

思い切って聞いてみた。メイドさんはちょっと考える素振りを見せつつも、わりと即答ぎみに……

「うーん……素敵ですよね♪」

と、こちらが望んだとおりの回答をしてくれた。よくできたメイドさん……これぞ、ぴなふぉあクオリティ。勢いでつい、ホットケーキを注文してしまう（ちなみにホットケーキは、これでもかというほどファンシーな装いで、男の自分が1人で食す姿は周りからどう見えたかは、定かではない……にやけ顔を止めることが…できない）。

よく見渡すと、その日お店にいたメイドさんの半分はメガネをかけており、さらに周りを見渡すとお客さんのメガネ率も高く、さながら「メイド喫茶」であり、かつ「メガネ喫茶」でもあったわけだ。皆、顔の前に一枚ベールをまとった状態で、この夢のような空間に浸っているのかと思うと、ちょっと不思議な感じがした。

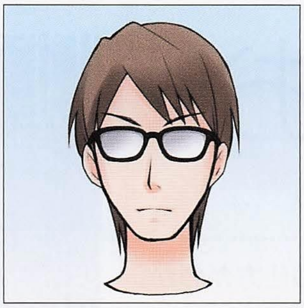
「ご主人様のメガネも、似合っていらっしゃいますよ♪」

奇しくも取材日の前日に購入したニューメガネを褒められ、ご満悦に。よくよく考えてみると、メガネというアイテムがあることで、それを触媒に会話が広がっていく……という可能性も考えられるわけで、ちょっと口下手な人も、ポイントとしてオシャレなメガネをかけていれば、 メガネ好きの女子とも話が弾むのではないかと、とてつもないプラス思考で考えてみた。あとは、女性もメガネだと、妙な安心感と仲間意識が芽生えてしまうのは、ご都合主義の自分だけだろうか？ そんなことを考えつつ、デコレーションされたホットーケーキを、がむしゃらにほうばるのであった。 **(男塾先輩)**

メガネなしはめがねレスっす!!
今回のメガネ特集の冒頭で行ったアンケートでは、リアルで街に出て声を掛けまくったりしたわけです。「メガネ男子に関してどう思いますか？」と聞くとたいがい「ハァ？」という顔をされますが、5人に1人くらいの割合で「メガネ男子に関して……」と言ったか言わないかくらいのタイミングで「大好きです！」と食いついてきてくれる方もいて……。銀縁メガネとスーツ（ベスト）の組み合わせは萌えまくり！ だそうです……。 **(男塾先輩)**

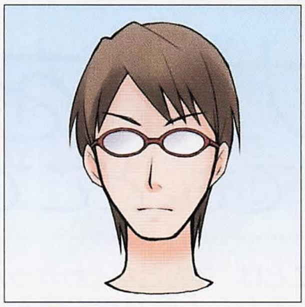
メガネの形状

昔はメガネの形といえば、八角形や丸型がポピュラーであった。しかし、現在はレンズのサイズも小さくなり、スクエア型が主流となりつつある。また、ほかにもつり目型や逆三角形型など、さまざまな形状のメガネが存在する。ここでは代表的な8つの形状をイラストで紹介していこう。



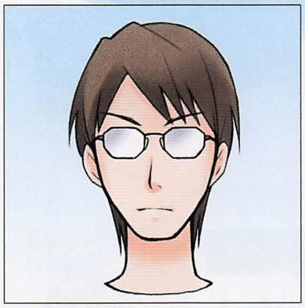
WELLINGTON
ウェリントン

丸みを帯びた逆台形。元々は昭和30年代に流行したタイプ。レトロな雰囲気を漂わせるものが多いが、現代風にアレンジされているものも。また、日本人の顔立ちに合う形とされている。



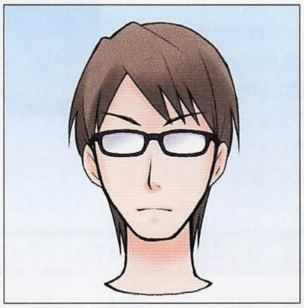
OVAL
オーバル

楕円形をしたもの。このタイプは古くからあり、かける人を選ばないオールラウンダーとして紹介される。また、色使いで独特な個性を演出することもできる。初めての人にもオススメだ。



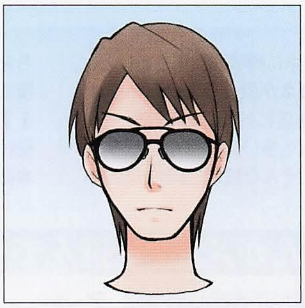
OCTAGON
オクタゴン

八角形の形をしたもの。このタイプは小さいレンズのものが多く、シャープな形が特徴となっている。とはいえ、スクエア型などに比べるとクセが少ないため、顔になじみやすい形となっている。



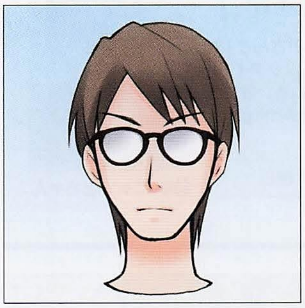
SQUARE
スクエア

四角形のもので、どことなくシャープで知的なイメージを漂わせる。ほかのものと比べると存在感が強く、顔を引きしめる効果もあるので、丸顔の人にもオススメできるタイプといえるだろう。



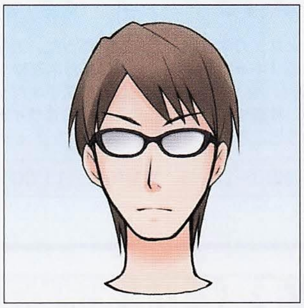
TEARDROP
ティアドロップ

サングラスの定番ともいえる形。ひと昔前のタイプでレトロな印象を受けるが、再び流行していたりもする。シブい男の象徴ともいえる形をしているので、年配の人でも合わせやすいのがポイント。



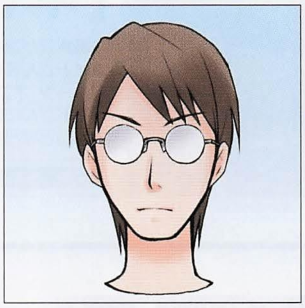
BOSTON
ボストン

丸みを帯びた逆三角形。雰囲気を和らげる効果を持ち、さまざまなシーンに溶け込むことができる。アンティークなタイプではあるが、現代風にアレンジされ、カジュアルな演出も可能だ。



FOX
フォックス

つり目型のメガネで、1950年代頃に登場。女性専用のフレームとして人気を集めた。現在はサングラスなどにも用いられる。かけることで、相手に引きしまった顔の印象を与えることができる。



LLOYD
ロイド

正円に近い丸型。第2次世界大戦前の日本で普及したもので、かのジョン・レノンがかけていたタイプとしても有名。個性的な印象になるので、似合う顔を最も選ぶメガネであるといえる。

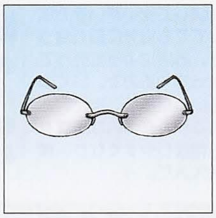
Point
レンズの固定方法は？

メガネのレンズはリムというフレームで固定するのが一般的だが、現在はこの固定方法にも多彩なバリエーションがある。上部や下部だけにリムを使用する場合もあれば、リムを使わずにとめるタイプも存在。リムの有無によってメガネの雰囲気はまったく異なるので、ここでレンズの固定方法をチェックしておこう。



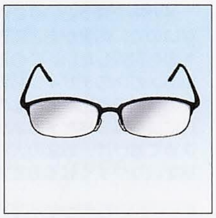
UNDER LIMB
アンダーリム

下部にしかリムがないタイプ。目の下にポイントがくるので面長をやわらげる効果がある。また、眉毛の濃さを気にしている人にもオススメできる。



TWO POINT
ツーポイント

レンズを両端だけでとめているタイプ。リム自体が存在しないことから、「リムレス」とも呼ばれている。アンダーリム同様に面長をカバーする。



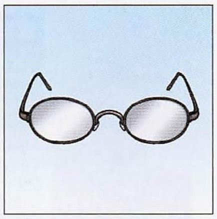
NYROLL
ナイロール

レンズの上部のみがリムで囲まれており、囲まれていない部分はナイロン糸で固定される。ちなみに、下部のみリムありの場合は逆ナイロールと呼ばれる。



BLOW BAR
ブローバー

レンズ上部のバーで固定しているタイプのことを指す。古典的なスタイルの1つではあるが、最近また見直され、新しいデザインも出てきている。



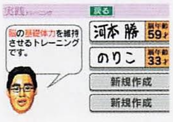
ROUND
ラウンド

レンズ全体をリムで固定しているタイプで、大部分のメガネはこのタイプに属している。最も丈夫な固定方法であるため、故障の心配が少ない。

MEGANE × COLUMN

気になるあのキャラの メガネは実はこのタイプ

ゲームに登場する数多のメガネキャラ達。普段は気にしていなかったが、彼らが着用しているメガネはいったいどのタイプなのだろうか？　ここではちょっとした息抜きに、電撃ゲームスが勝手に選んだベストメガネドレッサー賞の4人を紹介。ここで学んだ知識を使って彼らのメガネのタイプを分析しつつ、自分に合うメガネ選びの参考にしよう！





富竹ジロウ 『ひぐらしのなく頃に』
TYPE ‖ スクエア（ラウンド）

『ひぐらしのなく頃に』は原作とPS2でキャラクターデザインが異なる。原作ではティアドロップだったが、PS2ではスクエアとなった。しかし左のイラストはウェリントンに近い？



カメック 『Newスーパーマリオブラザーズ Wii』
TYPE ‖ ロイド（ラウンド）

まん丸なロイド型のメガネが印象的なカメック。さらにそのレンズをラウンドで固定しているので、ただでさえ大きいメガネがさらに大きく見えている。なんとも個性的だ。

亜内検事 『逆転裁判』
TYPE ‖ スクエア（ブローバー）

サラリーマンのような亜内検事は、スクエア型のブローバー。あまり彼がオシャレに気を使っているとも思えないので、昔購入したものを長年使用し続けているのかもしれない。



川島教授 『脳を鍛える大人のDSトレーニング』※
TYPE ‖ オクタゴン（ラウンド）

3Dで描かれた川島教授。彼はオクタゴンのラウンドだと思われる。ゲームのキャラは実在の川島教授がモデルになっているが、ご本人はスクエアやロイドなど、さまざまなメガネを使い分ける。



メガネなしは めがねレスっす!!

メガネは顔の一部です。とはよく言いますが、まさにそう思います。メガネを着用してもしなくてもどちらでもかまいません。私の願いは1つ。似合うメガネをかけてください！　それだけです。流行の形じゃなくていい、派手じゃなくていい、伊達メガネでもビン底メガネでも関係ない、その人の魅力を最大限引き出せるメガネとお付き合いしているメガネ男子に萌えるんです！　メガネ男子のみなさま、そのメガネはアナタを素敵に魅せてくれてますか？（バイト1号）

メガネを買おう!!
……でも、どこで?

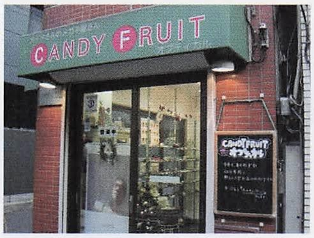
メガネのことは、なんとなくわかったけど、購入の仕方がわからない？　そんな人のために購入手順をナビゲート!!



ごしゅじんさま
いらっしゃいませ♥

なんとなくメガネに興味が出てきたけど、自分にどんなメガネが似合うのかわからないし、いきなりお店に行くのは不安……。そう思っている人も多いのではないだろうか？　ここでは、そんな諸君と同様の気持ちを抱いていた3人の編集部員が、メガネ屋さんを直撃。読者諸君にかわって初体験をすませてきた。さまざまなアドバイスを受けながらメガネを決めてきたので、ぜひ本番前のシミュレーションに役立てよう！

メイドさんがメガネを選んでくれるお店を発見!　これは行くっきゃないと!



「キャンディフルーツ オプティカル」

編集部が選んだお店は、超プリティなメガネッ娘メイドさん達がメガネを選んでくれる「キャンディフルーツ オプティカル」というお店！　もちろん、メイドさんに目がくらんだわけだが、検眼や加工はきちんと専門家が行ってくれるというところもポイントだった。ちなみに、ここではメイドさんと1対1でメガネをゆっくり選べる「シンデレラタイム」などのステキなシステムも用意されている。気になる人は公式サイト（http://www.canful-megane.com/）をチェックしてみよう！

アクセス　東京都千代田区外神田3−16−3　営業時間／11:00〜20:00　定休日／月曜日



鈴鳴にゃいとちゃん

メガネ初体験の3人♥



編集長 おしょう

年齢	41歳
タイプ	おしょう
目的	視力が落ちてきたので

編集長という立場で、毎号すべての記事をチェックしたり、多くのゲームをプレイしているおしょう。最近は疲れ目から視力が低下。趣味の映画の字幕も見づらくなってきているとのことだが……。



編集 雅

年齢	36歳
タイプ	バイカー
目的	メガネキャラになりたかった

元々、雅は2次元でも3次元でもメガネキャラが大好きだった。そんな彼は、ちょっとした好奇心でメガネ屋に行ってみることに。「もしかしたら、ここならメガネキャラになれるかも……」。



ライター カワチ

年齢	28歳
タイプ	ファンキー
目的	オシャレなメガネが欲しい

齢28歳にして、まだ自分のキャラクターが定まらないライター。試しにヒゲを生やしてみたり、ボウズにしてみたりするも、どうもしっくりこない。……もしかして自分に必要なのはメガネでは!?

CHECK 1 予算とお店を決めておこう!

メガネを買うということは決して安い買い物ではないので、何度かお店に通ってでも自分に最も合うものを選択したい。このとき、お店によって売っているメガネのデザインも異なってくるので、いくつかの店舗を見比べてみるのもいいだろう。また、お店には多種多様なメガネがあるが、具体的な予算を決めておけば、お店の人にも相談しやすくなり、候補を絞りやすくなるのでオススメだ。

メガネはこんなところで買える!

- メガネスーパーのようなメガネ専門店
- 家電量販店やデパートのメガネ販売フロア
- 大型のディスカウントショップ
- インターネット通販

CHECK 2 視力の検査をしよう!!

オシャレアイテムとして伊達メガネを購入する場合は必要ないが、通常は視力の検査を行い、どのような矯正が必要なのかを調べることになる。昔は視力検査表を用いていたが、現在は自動検眼機でスピーディに行うことが可能だ。ちなみに、「キャンディフルーツ」の場合は、フレームを選んで購入を決めてから視力の検査を行うが、今回は先に検査を行った。その結果、カワチ以外の2人はメガネが必要な視力だと判明した！



▶自動検眼機を用いて、まったく時間をかけずに視力の状態を調べてもらうことができる。便利！

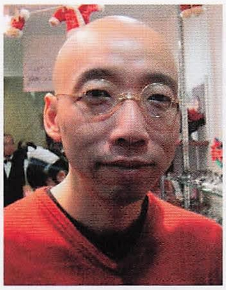


▲自動検眼機で数値を測定したあとは、従来の視力検査表を使って本人の感覚を頼りに使用レンズを決めていく。

こんな人はメガネが必要!

- 近眼や遠視、もしくは乱視で周りが見づらい人
- 顔のイメチェンを図りたい人
- コンタクトレンズの毎回のケアが面倒になってきた人

メガネなしはめがねレスっす!!
あれは3年前の冬のお話。予算を奮発して、メガネを新調しました。フレームなしでレンズも薄い、かけごこちがよい激軽メガネに満足しながら、過ごすこと数日。ベッドサイドにメガネを置いて眠りにつき、翌朝目覚めると……メガネ消失（ﾟДﾟ）　なぜ？　ベッド板をはずしてまで必死に探すも、結局ロストいたしました。クリスマスが近い、冬の不思議議な出来事でした。そんなわけで、いまだに古いメガネ（7年くらい愛用）をかけ続けています。（そみん）



編集長 おしょう

スキンヘッド×メガネ

常日頃から視力の低下を感じるようになっていたおしょうは、企画に便乗してメガネ屋に行ってみることに。果たして彼に似合うメガネは……。

POINT おしょうの求めているメガネは？

メガネのメの字も知らなかったおしょう。何もかも初体験ということで、まずはフレームがないもの、もしくは印象が薄いものを選んでかけてみることに。しかし、とにかく見た目のインパクトが強いおしょう。本人の思惑とは関係なく、編集部のメンバーは彼にさまざまなメガネをかけていく。

予算	初めてなので、いくらぐらいなのかわかりません
デザイン	初めてなので、どういったものがいいのかわかりません
用途	近視をフォローできるものが欲しいです

♥メイドさんアドバイス♥



ボウズには丸メガネですよ!!

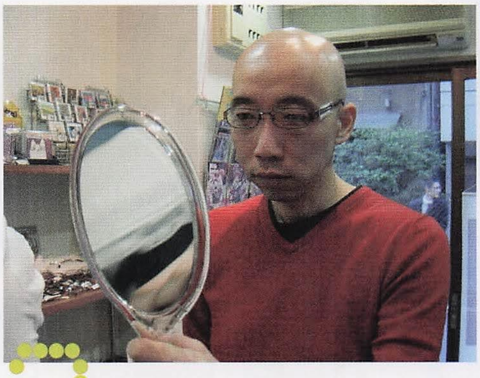
初めてのメガネ屋ということに怯え、お店の端っこでプルプルと震えていたおしょう。そんなとき、メイドさんが優しく彼に声をかけてくれた。「服を選ぶときと同じで自分がオシャレだと思うものを選ぶといいですよ。ほら、フレームだけじゃなくてテンプルが凝ったメガネもありますから。でもボウズ頭のご主人様にはロイド型が似合うと思うんです」。おしょうはその優しさで、最初の1歩を踏み出した。



◀緊張でガチガチだったおしょうに再び笑顔が！ メガネは友達!! 何も怖くなんてないんだ!!!

1 とりあえず落ち着いたデザインを試してみます

検査の結果、おしょうには近視の症状が。元来、近視は成長期に進むことが多いが、パソコンが普及した今では年を重ねてから悪くなる人も多い。毎日パソコンの前で作業をしているおしょうも例に漏れないわけで……。そんなわけで、メガネが必要だと診断されたおしょうは、このお店でメガネを作ることを即決！ 私用で使うのならばと、落ち着いたデザインのものを選ぼうとする。しかし、周りのメンバーはおもしろがって個性的なメガネを試させる。それが案外似合ったため、おしょうは悩むことに。





◀個性的なデザインのメガネも、かけてみると意外としっくりくることも。悩んだら、一度試着してみよう。

◀落ち着いたデザインのなかにオシャレなワンポイントがあるものなどを試す。



▶やっぱり似合ってしまう大門タイプのサングラス。取り立て屋の人ですか？

2 冒険できなくてごめんなさい。でもちょっとオシャレでしょ？



▶初めてのメガネということで、あまりイメージが変わらないものを選択。

このメガネに決めた!!



▲メガネのでき上がりを純朴な少年のように見つめるおしょう。

メイドさんからはテンプルの凝ったものをオススメされたおしょう。フレームにばかり目がいっていたので、テンプルの形にもいろいろあることに驚かされたようだ。しかし、最終的に選んだのはメタリックで軽い印象のフレーム。本人いわく「メガネをかける前と比べ、顔の印象に劇的な差がなかったのがポイントですね。このへんに初心者っぽい思い切りのなさがうかがえます」とのこと。

MEGANE × COLUMN

カッコいいメガネの直し方とは？

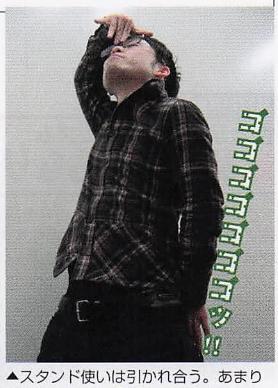
メガネを購入したら、一度はやってみたいのがコレ。"ズレたメガネをカッコよく直す"仕草だ！ マンガのキャラなどがよくやっているのは、中指の先でフロントを押し上げて直す仕草。コナンくんもよくやっているよね。（しかし、外国人に対して中指を立てるのは失礼なので、横山やすし師匠のように人差し指で押し上げたほうがいい）。ほかにもさまざまな直し方のタイプが存在するので、メガネのレンズに触れない範囲で、自分だけのかっこいい直し方を編み出してみよう!!



▲最も基本的な形。しかし、目測を誤るとレンズを指で触ってしまうので、若干の危険をともなう技だ。

▼敏腕秘書や家庭教師に扮したお姉さんがビデオの中でよくやるポーズ。大きなメガネでやると違和感がある？





▲スタンド使いは引かれ合う。あまり隙を作らないように注意せよ。

メガネなしはめがねレスっす!! メガネ歴5年のバイト2号です。メガネ男子の気になる仕草といえば（聞かれてないけど）ずれたメガネを直す仕草です！ ブリッジ部分を中指でさりげなく上げる……そんな仕草が似合う人に憧れます。私がやると友人に笑顔で「きもいよ」と言われます。ひどい。またメガネは黒縁オシャレメガネより、銀縁のオーバル型（※ちょっとさえない感じの）がいいですね。ひざに猫がいたりしたらなお最高です……はい、ただの猫好きです。（バイト2号）



編集 雅

バイク用のメガネ

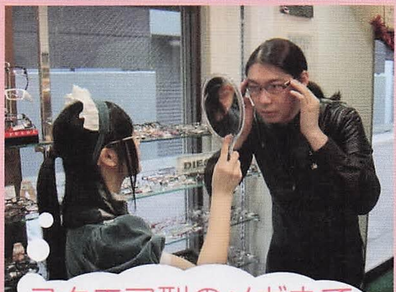
メガネッ娘が大好きな雅は、自分もメガネをかけられると知って大はしゃぎ! しかし、見るのとかけるのでは全然意味は違うわけで……。

POINT 雅の求めているメガネは?

普段からバイクに乗っている雅は、ヘルメットをかぶりながらでも装着できるものを最優先で探すことに。また、それに合わせて自分のライダースに似合うものを選んでいく。ちなみに大変な浪費家でコレクターである彼は、お金の上限は特に決めないとのこと。これで選択の幅はかなり広がった。

予算	バイクだって衝動買いする俺です。上限なんてないです
デザイン	ヘルメットをしながらでもかけられるもの
用途	近視が気になるのと、メガネキャラの気持ちを知りたかった

♥メイドさんアドバイス♥



スクエア型のメガネでイメージチェンジ!

メガネの用途は決まっていたものの、デザインはお店で実物を見てから決めようと思っていた雅。自分が客観的に、どのようなメガネが似合うのかをメイドさんに相談してみた。「ご主人様は顔立ちが優しいのでスクエア型のメガネはいかがですか? 顔が引きしまってイメージチェンジになると思います」。雅はそのアドバイスを受けて、スクエア型のメガネにデザインの的を絞るのだった。



◀「顔立ちが優しい」と言われてまんざらでもない雅。要するに「薄口な顔だ」ということに気づいていない。

1 自分の顔に似合うメガネを探します

自前のライダースを着用して、真剣にメガネ選びをしていく雅。それもそのハズ。彼は事前の視力検査でメガネが必要だとわかった時点で、このお店でメガネを買うことを決めていたのだ！「キャンディフルーツ」にはコスプレにも使用できる前衛的なデザインのメガネも置いてあるが、雅は初めてのメガネということで汎用性のあるものを選ぶことに。しかし、そこで1つの疑問が。自分の顔に似合うメガネの形はどれなんだろう？ 客観的に見てもらうため、雅はメイドさん発動カードを使用した。





◀全身用の鏡を使って雰囲気を確かめるのも重要。長身で黒い格好をした雅は、ウィッチタイムを発動しそうだ。

◀自宅でも外出先でも使えるようにと、汎用性の高いメガネをチョイス。

▶テンプル部分がオシャレなものも。もうどれを選んでいいのやら……。



2 ライダースに合う黒色に赤のアクセントをチョイス



◀メイドさんがスクエアをオススメしてくれたので、タイプを絞れたとのこと。

このメガネにします!



▲メガネが完成するまでは、メイドさんとの夢のひと時が。

雅は普段からよく着ている革製のジャケットに合わせやすいという理由で、黒色に赤いアクセントの入ったメガネを選択。タイプはメイドさんのオススメもあってスクエアに。また、ヘルメットをかぶった状態で装着した場合にこめかみを圧迫しないように、テンプルが薄いものを選んだ。購入後は、専門家にレンズを調節してもらい、自分はメイドさんとティータイムと洒落込むのだった……。

MEGANE×COLUMN

視力が落ちるメカニズム
近視は誰でもなりうること?

視力が落ちてきたのでメガネを購入しようと考えている人の大半は、おそらく近視が視力低下の原因だろう。ご存知のとおり近視とは、目に入ってきた像の焦点をレンズ（水晶体）で調整しきれないことによる屈折異常の1つだが、実は成長とともに眼球が大きくなることで、成人するまでに個人差はあれど、誰しも近視への道を進んでしまうそうだ。これに長時間近くを見続けるといった目を酷使する行為や、遺伝による近視へのなりやすさなどが加わると、さらにその傾向に拍車がかかってしまうという。かくいう私も、小学生のときは視力が3.0くらいあったのに、ちょうど中学から高校の成長期に視力が落ち始めた。今回の取材でおじゃました「キャンディフルーツ オプティカル」の店長が、取材中の雑談ついでに視力の話をいろいろと聞かせてくれた。

「昔は学校で、本を読むときは目から30cmくらい離して持ちなさいと言われましたが、あれくらいが近くのものを見るときの適性距離なんです」

逆に近くを見続けると視力が落ちるとはよくいわれることだが、その一番の悪条件は「距離」よりも「時間」だそうだ。短時間であれば、その後に目を休めることで正常な状態に自然と戻っていく。また、最近はパソコンの普及により、成人してからでも目が悪くなっていく人が増えているらしい。そうした人の多くは仮性近視といわれる状態で、目に悪影響を与える習慣をあらため、目の緊張を解きほぐせば視力は元に戻るそうだ。

「ただ、星を眺めると視力が回復するといわれたりしますが、あれは間違いです。漠然とした遠くより、ぼんやり見えるか見えないかという適度に遠い距離を見ることで、水晶体を調整する筋肉を元の状態に戻せるんです」

近視の人は、落ちた視力を補うために、自分でも気づかずにさまざまな無理をしている。顔をしかめたり、目を細めて遠くを見るのも、その代表的な例だ。

「メガネをかけるという行為は、その無理をしている状態から解放してあげて、ご自身の負担を軽くしてあげることでもあるんです」

メガネ男子が好かれる理由は、実は見た目ではなくストレスフリーな爽やかさなのかもしれない。（Rusty）

メガネなしはめがねレスっす!!

私、視力が0.1を切ってますので、メガネは必需品というか、もはや体の一部です。一応たま～にコンタクトをつけるんですけど、そのときもクセで、人指し指を鼻にかけて、つい"ススッ"としてしまいます。「メガネかけてないのにッ！」と、自分のなかで1人ツッコミして何もなかったフリをしてるんですけどね……。とりあえず、コンタクトしながらゲームすると目が疲れるので、一日中ゲームをしている私にとって、メガネは必携アイテムの1つですね。（Bros）

CASE 3 || カワチの場合



ライター カワチ

個性を出したい!

視力的にはメガネは不必要だったカワチ。だが、せっかくなので自分の個性を上げるために、特殊なデザインのメガネを選んでみることに。

POINT カワチの求めているメガネは？

フリーライターという仕事の性質上、人に顔を覚えてもらうことが、けっこう重要だったりする。そこでカワチは初対面の人にもインパクトを与えることができる“なんとな～く業界人に見えるメガネ”を探すことに。しかし、シャイな性格なので奇抜すぎるものはイヤだということ。ワガママ！

予算	食費がカツカツなので2万円以下で……
デザイン	大胆で奇抜なのがいいけど、奇抜すぎるのは……
用途	モテたい

♥メイドさんアドバイス♥



ピンクは肌の色と一緒！
だから、なんにでもあうニャ!!

デザインが個性的でありながら、日用品としても使うことができるメガネを探すカワチ。そこでメイドさんにアドバイスを聞いてみた。「ご主人様は、今、ピンクのパーカーを着用なさっていますけど、実はピンクってすごく体に合わせやすいんです！だって人の肌もピンク色をしてますから」。なるほど。ピンクは主張が強いようにも見えるが、人の肌に合わせたナチュラルな色合いでもあるようだ。



◀メイドさんのアドバイスを受け、さっそくピンクのメガネを着用。確かにこれは自然かも？

1 オシャレなメガネをかけたいけど、若者みたいなのは無理です

乱視の症状は出ていたものの、早急にメガネが必要というわけでもなかったカワチ。せっかくなのでリムやテンプルがカラフルで個性的なメガネをかけて試してみることに。しかし、どれもこれも違和感なし。どうやら最近では、デザイン重視のメガネを普通にかけている人も多いため、よほど奇抜でもない限り、街に出てもなじめてしまうようだ。意外に日用品としても使うことが可能だとわかったカワチは、1レベル上の“冠婚葬祭でもかけることができるオシャレメガネ”を探してみることに……。





◀服装自体がファンキーなら、無理にメガネを地味に抑える必要はない。カラフルなもので統一してみよう。



◀フレームがマーブルチョコのようにカラフルなメガネ。でも、意外に自然。

▶カワチの弱点は、何をかけても「似合っている」と言われてしまうところ。

2 個性的なメガネもいいけど、マンガのキャラみたいなのは……



▶お気に入りのピンク色のフレームに決定。ちょっと明るく見える？

俺が求めていたのはこれなのか……



▲一番左にあるのがメイドさんがオススメしてくれたメガネ。

自分の大好きなピンク色が解禁となったことを喜ぶカワチ。その色のなかから自分に合ったデザインのものを選んでいく。メイドさんは、しきりにフォックス型のメガネをオススメしてくるが、さすがにこのタイプを日常生活で付けるのは、　まだちょっと恥ずかしい。そこでカワチはスクエア型のピンク色のものを選択。これならお葬式のときにかけていってもバチは当たらない……かな？

メガネ購入……その後の話

「キャンディフルーツ」では、メガネ購入後もさまざまなサービスを行ってくれる。ここでは明日にでもお店に行きたくなる、夢のサービスを紹介！



世界でたった1つのメガネ

◀メガネを購入すると、直筆のメッセージと一緒に手渡ししてくれる。

なんとメガネを購入した人は、メイドさんと2ショット写真を撮ることができる！　また、このお店には「メガネベストドレッサー賞」というものがあり、毎月一番メガネが似合っていた人に1万円分のお買い物券がプレゼントされる。ぜひ、お見立て担当のメイドさんとともにチャンプの座を狙ってほしい！

よみがえる初恋の味!?



▶メイドさんとともに写真を撮ってもらうおしょう。幸せそうだ。

購入したメガネは、専用の箱に入れてもらってお持ち帰り。しかし、「今すぐかけて帰りたい！」という旨を伝えれば、直に渡してもらうことも可能。ただし、かけはじめはまだ目が慣れていないので十分に気をつけよう。お店を出るときにはメイドさんがお見送り。



長時間ありがとうメイドさん……こんにちはメガネ……

◀メガネ購入後、お店を出ると外はすっかり真っ暗。メイドさん、長時間ありがとう！

メガネなしはめがねレスっす!!

メガネとは「欠落」の象徴であり、それをかけることは自らの弱さを人にさらすことです。そんなことは恥ずかしくてできません。だから、私はず～っとコンタクト派なのです。決してメガネをかけると「の○太くん」にソックリになるからではありません。ギャルゲーでも、メガネキャラは攻略対象から除外しています。あえて弱点を見せつけるなんて、よからぬ魂胆があるに決まってるじゃないですか。メガネブームなど私は認めない……。（メガネ反対派代表TTR）

デザインから見る ゲームの メガネキャラ

ファッションとしての見方が大きくなっているメガネ。最後はゲームキャラとメガネの関係を、主にデザインから見ていこう。

メガネは男性キャラにとって、知的探求者という印象を強めるアイテムとなるが、その昔はパーティ内の皮肉屋を演出する役割が大きかった。これは『女神異聞録ペルソナ』の南条圭や『高機動幻想ガンパレード・マーチ』の狩谷夏樹などが、いい例だろう。しかし現在は『シグマ ハーモニクス』の主人公・黒上シグマや『ペルソナ4』の花村陽介のように、メガネはデキる男を演出するアイテムとしての役割が強くなっている。



メガネCheck

頭脳で事件を解決するシグマはメガネがとてもよく似合う。デザインはスクエア型で、上部にフレームがないアンダーリムが特徴。本作は現代と似て非なる世界だが、この世界の流行なのだろうか？



FLAME TYPE SQUARE

黒上 シグマ
シグマ ハーモニクス

「逢魔」と呼ばれる魔物が封印されている大時計を代々守る黒上一族の次期頭首で、さまざまな奇跡を起こすことができる「音使い」。常に冷静沈着で大人びた雰囲気を持ち、相棒のネオンとともに書き換えられた未来を元に戻すために奮闘する。

メガネCheck

35歳とパーティ内では年長者であるジェイド。かけているのはオーバル型で、ラウンドかツーポイントと思われる。目立たないリムが、大人の男性の演出。服装との相性も考えられている。



FLAME TYPE OVAL

ジェイド・カーティス
テイルズ オブ ジ アビス

マルクト帝国軍第三師団の師団長。卓越した譜術の使い手であると同時にパーティの頭脳的な役割を果たす。物腰が柔らかく、常に笑顔を浮かべているが、考えがまったく読めない性格の持ち主。軍人の間では「死霊使い」として恐れられている。



メガネCheck

キャラクターの個性を反映したメガネが登場する『ペルソナ4』。スクエア型とオーバル型が多く、陽介はスクエア型。フレームの黄色は、ペルソナ・ジライヤのカラーにもつながっている。

FLAME TYPE SQUARE

花村 陽介
ペルソナ4

主人公のクラスメイトで、スーパー「ジュネス八十稲羽店」店長の息子。父親の転勤を機に八十稲羽へやってきたが、ジュネスの進出が地元商店街をさびれさせてしまったため、地元住人との折り合いが悪い。戦闘では小刀による二刀流で戦う。



メガネCheck

シリーズを追うごとにオシャレになっていくオタコン。しかし、オタクの象徴ともいえるメガネを外すことはない。彼のメガネはフォックス型のナイロール。シンプルなコートによく似合っている。

FLAME TYPE FOX

ハル・エメリッヒ（オタコン）
METAL GEAR SOLID

ソリッド・スネークのパートナーであり親友。本名はハル・エメリッヒ。オタコンはアメリカで開催される日本アニメのイベント「オタク・コンベンション」の常連であることからの愛称。戦闘では、無線による通信でスネークをサポートする。

メガネなしはめがねレスっす!!

meganeなんて名乗ってますが、今回のメガネ特集はこの欄外しか関わってません。さて、最近はメガネがオサレアイテムのように扱われていますが、ナチュラルボーンメガネである自分から言わせれば、メガネは体の一部であり、生きていくうえで欠かせないツールなんです。メガネをかけている女子は、かけたままでいていただきたい。あ、でも普段メガネをかけていない女子が、たまにメガネをかけたりするのは別腹。キュンキュンと心に響きます。 （megane）





メガネキャラの女の子といえば、昔は“オドオドした内気なタイプ”がポピュラーで、ファッションに関しては無頓着に描かれてきた。しかし現在は、アイドルの1人として流行を発信する『アイドルマスター』の秋月律子や、スタイリッシュなセクシー美女が活躍する『BAYONETTA（ベヨネッタ）』の主人公・ベヨネッタなども登場。メガネはオシャレアイテムとして確立されている。

メガネCheck

メガネアイドルという斬新なアピールの仕方をしている律子。彼女のチャームポイントとも呼べるメガネは、スクエアのラウンドタイプ。レンズが小さめでメガネメガネしていないところがカワイイ。



FLAME TYPE｜SQUARE

秋月 律子

アイドルマスター

冷静で勝気なメガネッ娘。元は事務のアルバイトだったが、人手不足のため事務員兼任のままアイドル候補の1人になった。理論派で分析力に長け、自分のファンを「特殊でマニアック」と見ている。根性よりコツをつかんでの一発逆転が好み。

メガネCheck

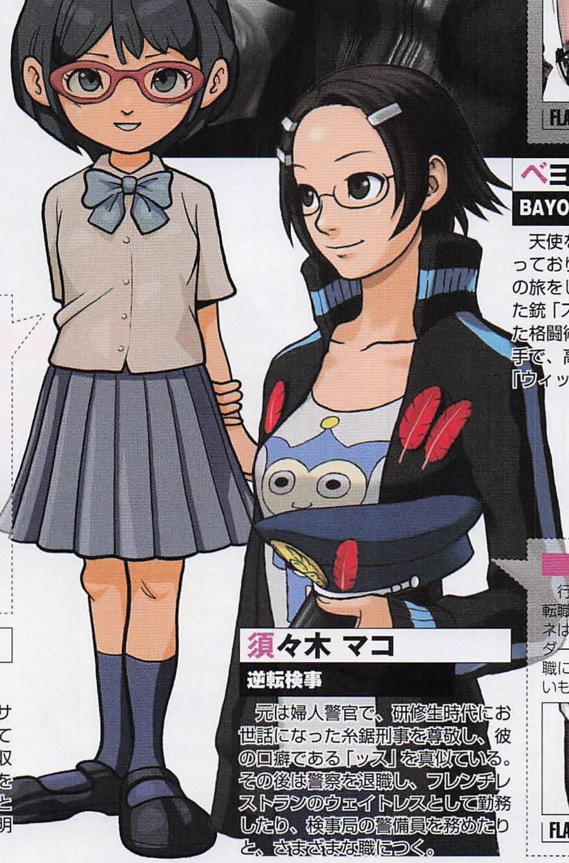
魔女のベヨネッタがしているメガネは、さすがに視力の矯正ではなくオシャレだと思われる。スクエア型のラウンドで、レンズがやや黒い点に注目。また、テンプルも特殊な形をしている。

FLAME TYPE｜SQUARE

ベヨネッタ

BAYONETTA（ベヨネッタ）

天使を狩る魔女。自らの記憶を失っており、その記憶を取り戻すための旅をしている。両手両足に装備した銃「スカボロウ フェア」を駆使した格闘術「バレットアーツ」の使い手で、高速で移動できる魔女の秘技「ウィッチタイム」も扱う。



メガネCheck

普段はメガネを頭の上に乗せ、PCを使うときなどにメガネをかける音無。ウェリントンに近いオーバルのメガネで、レンズを真っ赤なフレームで囲っているのが印象深い。なかなか個性的だ。



FLAME TYPE｜OVAL

音無 春奈

イナズマイレブン

新聞部に所属していたが、雷門サッカー部の熱心な姿に心動かされてマネージャーとなった少女。情報収集能力に長けており、新しい部員を捜してきてくれる。また「音無」という苗字であるにもかかわらず、明るくハキハキしゃべる。

須々木 マコ

逆転検事

元は婦人警官で、研修生時代にお世話になった糸鋸刑事を尊敬し、彼の口癖である「ッス」を真似ている。その後は警察を退職し、フレンチレストランのウェイトレスとして勤務したり、検事局の警備員を務めたりと、さまざまな職につく。

メガネCheck

行く先々で事件に巻き込まれ、転職を余儀なくされるマコ。メガネはオーバル型で、レンズはアンダーリムで固定している。どんな職にも就けるように、汎用性の高いものを選んでいる？



FLAME TYPE｜OVAL

MEGANE×COLUMN

ゲームに出てくる メガネキャラの歴史

かつてゲームのメガネキャラといえば、「好きなRPGの仲間にいたなぁ」とか「あの美少女ゲームのヒロインに1人いたはず」など、どうしても脇役のイメージが強かった。歴史をひも解いていけば、しっかり主役を張ったキャラクターも存在するが、それは『おでかけレスター れれれのれ（^^;』の主人公のように、「コイツが主人公でいいの？」と思わせるような、異色のキャラクターだった。しかしこのメガネキャラが、親友やライバルという立ち位置になると、俄然輝きを放つようになる。『実況パワフルプロ野球』シリーズの矢部くんはその代表格といえるだろう。そのほか『逆転裁判4』における主人公のライバル検事の牙琉霧人や、主人公の兄弟子という位置づけの『サモンナイト2』のネスティ、上半身はほぼ裸でありながらメガネはかけている『ギルティギア』シリーズの御津闇慈など、個性豊かなキャラクターが主人公の引き立て役として活躍する。一方、女性キャラの場合は、おしとやかだったりクールな性格だったりと、一部のユーザーの需要を補う側面が強かった。これは『ときめきメモリアル』 の如月未緒など、黎明期の美少女ゲームのキャラのイメージが強いせいだろうか（とはいえ『サクラ大戦』の李紅蘭や、『ゼノサーガ』 のシオン・ウヅキのような明るい女性も登場した）。そして時代とともに、脇を固める存在であったメガネキャラが、主役として登場することになる。これは社会的にメガネがオシャレなアイテムとなり、メガネ男子ブームが到来したことに呼応して、ユーザーの需要が変化していったためだろう。『シグマ ハーモニクス』の黒上シグマや『BAYONETTA（ベヨネッタ）』のベヨネッタ、『一柳和』シリーズの一柳和など、ジャンルと性別を問わず主人公になれるというところは興味深い。さらに記憶に新しいのが、なんといっても『ペルソナ4』。この作品は主人公を含め、仲間キャラクター全員にメガネが用意されていた。そしてそのメガネも、それぞれの個性を反映させたデザインで、ファッションアイテムとしても注目を集めたのだ。メガネがかつてのガリ勉イメージを脱し、オシャレなアイテムへの仲間入りを果たした今、ファッショナブルなメガネキャラの主人公がますます増えてきそうだ。ビバ、メガネ！

メガネなしはめがねレスっす!! 物心がついたときからメガネをかけていたメガネ歴30数年の私。子供の頃の写真を見ると、かけていたメガネは太い・でかい・分厚いと3拍子そろって、昭和を感じさせます。高校生の頃は大きめのティアドロップ型。当時はこれが一番オシャレなタイプだったんですが、今見ると…（汗）。そして現在のメガネは細い・小さい・薄い。かなり変わりましたね。でもこのメガネも10年、20年後には古くさく感じてしまうんでしょうか？ メガネは時代の鏡ですね。**（じゅし）**

ゲームを遊び尽くすための攻略情報がカンペキ

電撃の攻略本！

マリオやゼルダなど、この冬も新作タイトルが目白押し！　電撃の攻略本を片手に遊び尽くしちゃいましょう!!

●「電撃の攻略本」専用のホームページ（http://kouryaku.dengeki.com/）で最新情報を公開しています!!

Newスーパーマリオブラザーズ Wii ザ・コンプリートガイド

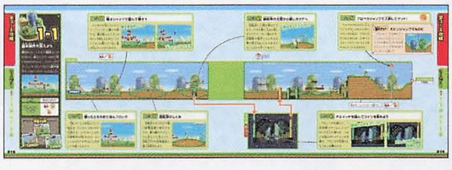
好評発売中

Wii ■定価：1,155円 ■ISBN：978-4-04-868347-0



●全マップ、仕掛け、敵、ウラワザ。すべてを詰め込んだ完全攻略本

全77のコースマップ、5つのバトル専用マップに仕掛け・敵・アイテムを配置し、その解法と進み方を詳細解説。ウラワザ、ムービーを見る条件など完全網羅。



▲開けば一目でそのコースの攻略方法がわかるヨコ型体裁。

ゼルダの伝説 大地の汽笛 ザ・コンプリートガイド

2月5日発売



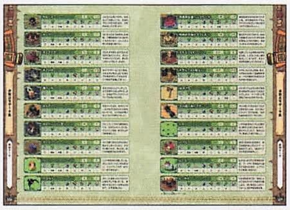
DS ■定価：1,050円 ■ISBN：978-4-04-868407-1

●未開の大地を切り開き、最終駅まで導く完全攻略本！

メインストーリーの攻略はもちろん、寄り道中に発生するサブストーリーの発生時期や条件などを完全解析！　さらに、ファントムとの「連携プレイ」を中心に、神殿ごとに訪れる「神の塔」を詳細マップとともに徹底攻略し、エンディング到達を確約!!　各種アイテムのデータや汽車のカスタマイズ法、入手方法なども網羅した、すべてのユーザー必携の１冊です！



◀各仕掛けの解き方や、出現する魔物の情報もバッチリ！



◀アイテムや魔物の詳細など、あらゆるデータを濃密凝縮！

ラ・ピュセル†ラグナロック ザ・コンプリートガイド

好評発売中

PSP ■定価：1,890円 ■ISBN：978-4-04-868319-7



●PSP版にも対応した攻略本の決定版!!

日本一ソフトウェアのやり込み型S・RPGの唯一のバイブル！　詳細フローチャートにより、各話のグッドエンド条件が明らかに。PSP版で追加された「魔王プリエ編」のマルチエンディングの分岐条件もフォロー！

ルミナスアーク3アイズ ザ・コンプリートガイド

好評発売中

DS ■定価：1,785円 ■ISBN：978-4-04-868378-4



●達成率100%を確約する唯一の完全攻略本!!

エンディング到達は当たり前！　ダメージの算出式やサブシナリオの発生条件、アフターブレイクの全解答など、圧倒的な攻略情報を徹底凝縮!!　入浴姿やコピン劇場で鑑賞できるイラストなども、完全収録しています！

剣闘士 グラディエータービギンズ ザ・コンプリートガイド

2月5日発売

PSP ■定価：1,995円 ■ISBN：978-4-04-868475-0



●最強の剣闘士となるためのテクニックが満載！

各アビリティの決定法や闘技の評価ルールなど、望みどおりの剣闘士を育成するための知識を徹底紹介！　約500種類にも及ぶ武具の詳細も、グラフィックとあわせて完全公開!!　有名剣闘士の秘蔵画像なども収録！

●電撃の攻略本は…発行／アスキー・メディアワークス　発売／角川グループパブリッシングでお送りします！
●商品はお近くの書店でお買い求めください。また、電撃屋（http://www.dengekiya.com）でも購入することができます。

地球、惑星エイオス、カルディアノン、EnⅡ、ロークなど全宇宙対応!

Xbox 360でもう遊んじゃったよって人も
新規CGやイラストで
楽しんでいってほしいのよー。

電撃スターオーシャン

Vol.2

定価 290 FOL



いよいよ発売直前!

総力特集

メインメンバーからサブキャラまで網羅！
物語を織り成す登場人物たち

バトルも！ PAも！ ICも！ 読めばすべてが理解できる
ゲームシステム詳細解説

サンプル版ROMを遊んだライター陣が語る
遊んでわかった！『SO4』の魅力

Pick up!! やり込み要素徹底チェック!
『SO4』をトコトン遊び倒す!!

連載企画
トライエースのクリエイター陣による描き下ろし
すたーおーしゃん すぺしゃるぎゃらりぃ

広大なる星の海が、君を待つ――!!

踏み出せ！銀河への第一歩!!



第二期SRF隊員募集



光速のスティーブかく語りき

**来たれ若人!!
地球の未来を拓くのだ**

今、人類は滅亡の危機にある。だが、我々は1つの希望を手に入れた。そう、宇宙開拓という名の希望だ。星の海には確かな希望があり、そして危険もある。しかし、それを乗り越えた先にこそ、我々の輝かしい未来があるのだ。勇気ある諸君の入隊を待つ！

第一期の栄えある先輩からのメッセージ



アキュラ船長 クロウ・F・アルメディオ

船長に任命されたときは、重圧以上に強い希望を感じた。俺たちと一緒に、人類を救うための旅に出よう。星の海へボンボヤージ！



第一期生 主席卒業 レイミ・サイオンジ

重要なのは成績ではありません。いかなる困難な状況にも対応し、正義の心と情熱で任務に取り組むことが大切だと考えています。




ほか、多数の隊員たちが銀河を舞台に活躍中!



募 集 要 項

仕事の概要

地球人類の移民に関する惑星調査が主な任務です。
惑星によっては危険が伴うので、その際には戦っていただきます。
※命の保障はいたしません

対象となる方

●宇宙に興味がある方　●船酔いに強い方
●ネコ、鳥、ケルベロスにアレルギーのない方
●石化病などの伝染病に耐性のある方
◎未経験者歓迎!　入隊後の訓練も万全です
◎地球外人類、優遇します ※ただし、カルディアノン人を除く

勤務地

地球本部、ムーンベースほか、惑星エイオスなど。辺境惑星への派遣もあり。
興味を持たれた方は、SRF・宇宙開拓隊受付までご連絡ください。

STAR OCEAN THE LAST HOPE
スターオーシャン4
INTERNATIONAL

それは誰もが知っている
そして君も知らない星の海の物語

星の海を舞台に壮大な冒険が描かれる
『スターオーシャン』シリーズ。
その始まりの物語にして、最終章となる
『スターオーシャン4 −THE LAST HOPE− INTERNATIONAL』
が、いよいよPS3でも登場する！
発売直前となる今回は、
全15ページのボリュームで、この大作を総特集！
その数々の魅力をあますところなくお伝えしていく!!

INDEX







スターオーシャン4
−THE LAST HOPE− INTERNATIONAL

2010年2月4日発売 ¥8,190(税込)		メーカー	スクウェア・エニックス
開発	トライエース		
機種	PS3	ジャンル	RPG
備考	プレイ人数：1人用		



CHARACTER

想いを胸に宇宙を駆ける 個性的な登場人物達を紹介!!

地球、エイオス、レムリック……と、星の海に散らばるさまざまな惑星を舞台に壮大な物語が展開していく『スターオーシャン4（以下、SO4）』。ここでは、主人公のエッジとヒロインのエイミが、冒険の先々で出会い、理解し合い、行動をともにすることにもなる仲間達を紹介していく。いずれも個性あふれるキャラクターなので、その魅力の一端だけでも、ここで感じ取ってほしい。

Opening Story　～物語～

宇宙暦10年、人類は星の海へと旅立つ

西暦2064年。世界共和国連邦と、それに対立する諸国との間に、第三次世界大戦が勃発。降り注ぐ大量の破壊兵器の力により、地球は一瞬で死の星へとその姿を変えた。たった2週間の戦いで、その数を大きく減らした人類は、荒廃した大地から隠れるように、地下都市での生活を余儀なくされる。そんななか、戦後発足された拡大国連は、国際科学技術局（USTA）を設立。人類の新たな生活の拠点を、広大なる宇宙へと求め、さまざまな研究が取り行われることになった。

そして2087年……宇宙暦元年。数多の研究の末、トリラス・バークタイン博士の手によってワープドライブ航法が完成。USTAは、人類が移民可能な惑星を探す「SRF（宇宙開拓隊）計画」を推し進める。USTAのアカデミーを卒業したばかりのエッジ・マーベリックと、その幼馴染みであるレイミ・サイオンジは、SRF計画の第一期メンバーとして宇宙船カルナスへと搭乗。人類の最後の希望を胸に、彼らが宇宙へと飛び出したとき、壮大なる冒険の幕は上がる!!



◀人類の新天地を求め、星の海へと飛び出したエッジたちを待ち受ける運命とは……!?



Edge Maverick

エッジ・マーベリック　CV 岸尾だいすけ

性別:男　年齢:20歳　種族:地球人
身長:178cm　体重:66kg　武器:剣

明るくまっすぐな性格で、正義感が強いがゆえに無鉄砲なところもある本作の主人公。戦闘では剣を振るい、最前線で活躍する。

Reimi Saionji

レイミ・サイオンジ　CV 福圓美里

性別:女　年齢:19歳　種族:地球人
身長:167cm　体重:53kg　武器:弓

本作のヒロインで、エッジの幼馴染み。さまざまな面でエッジをサポートする大和撫子。弓による遠距離攻撃が得意。



Faize Sheifa Beleth
フェイズ・シッファー・ベレス CV 斎賀みつき

性別:男　年齢:18歳　種族:エルダー人
身長:166cm　体重:55kg　武器:レイピア

才気あふれるエルダーの俊英

地球よりも進んだ科学力を誇る惑星エルダーの青年。惑星エイオスで出会ったエッジに心酔し、以後、カルナスに乗り込み彼と行動をともにする。頭の切れる天才肌で、常に冷静沈着。論理的な思考を好むがゆえに、やや融通が利かないところもある。ただ、性格は基本的に人懐っこい。レイピアによる近接戦闘、呪紋による遠距離戦闘、ともにそつなくこなす万能型の戦士。



▶目標に向かって努力し続けることを怠らない完璧主義者。



Lymle Lemuri Phi
リムル・レムリ・ファイ CV 沢城みゆき

性別:女　年齢:15歳　種族:レムリック人
身長:123cm　体重:34kg　武器:ワンド

表情をなくした天才呪紋使い

年間のほとんどを雪に包まれて過ごす、寒冷の惑星レムリックで出会う少女。幼い頃に両親を亡くし、村長である祖父に育てられた。ある事件によって心を閉ざしており、感情表現に乏しく、その容姿もあいまって年齢より幼く見える。だが呪紋の力は天才的で、魔界の番犬・ケルベロスを使役するほど。クルー達を独自の愛称で呼ぶが、なぜかフェイズのことだけは呼び捨てにする。



▶回復、攻撃ともに、高度な呪紋を易々と使いこなす。



Bacchus D-79
バッカス・D-79 CV 安元洋貴

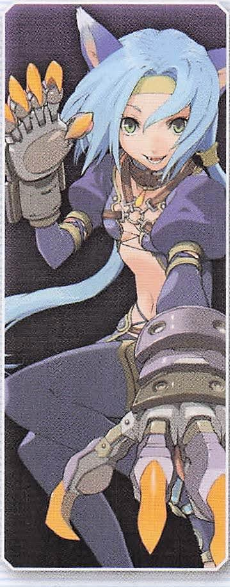
性別:男　年齢:32歳　種族:モーフィス
身長:214cm　体重:234kg　武器:装着型ランチャー

自らをサイボーグ化した科学者

最先端の科学技術を持つ人口惑星EnⅡの科学者で、自らの意思で身体をサイボーグ化した。脳は生体のままだが、論理処理をコンピュータに一部任せているため、導き出す答えに感情が伴わない場合がある。大柄な外見に反して几帳面であったり、故郷に残してきた妻のことをノロけたりと、意外な一面も。戦闘では右手のキャノンによる攻撃で、絶大なダメージを叩き出す。



▶トイレにこもり考え事をするなど、生身の人間臭い部分も。



Meracle Chamlotte
メリクル・シャムロット CV 豊口めぐみ

性別:女　年齢:16歳　種族:レッサーフェルプール
身長:148cm　体重:40kg　武器:爪、拳

人懐っこいレッサーフェルプール

ネコ科の生物を祖先とし、尻尾や耳などにその特徴を色濃く残すレッサーフェルプールの少女。とある惑星で幽閉されていたところを、エッジ達に助けられる。まっすぐで明るく、いつも笑顔を絶やさないが、実はかなりの寂しがり屋。爪や拳による格闘攻撃を得意とし、リーチこそ短いものの、その攻撃力の高さと身のこなしの素早さはメンバー屈指の実力を誇る。



▶常に全身で感情を表現する、クルーのマスコット的存在。

STAR OCEAN INTERNATIONAL スターオーシャン4・プレイリポート PLAY REPORT 担当 アヤキ

RPG好きの、フツーの人よりはゲームにうるさい、いわゆるライトゲーマー。んで、ちょこっと腐女子。

「好きなキャラ派」？「使えるキャラ派」？

たくさんの個性的な仲間キャラが登場するのが、本シリーズの大きな魅力！　今回もその例に漏れず、男女、トリ、ネコ、サイボーグと、いろんなキャラが揃い踏みとなっております。物語はシリーズ屈指の壮大さで、本当にたくさんのイベントが用意されています。要所に挿入されるイベントムービーも、全キャラ本当よくしゃべるので、感情移入がしやすいのもポイント。記事のキャラ紹介を見てのとおり、各キャラを演じる声優陣も実力派揃いなので、イベント中はたとえ字幕表示をオンにしていたとしても、ぜひ大きめの音量でそのボイスを堪能してほしいところです。さらに、戦闘中に発するボイスも多彩なパターンが用意されているので、注意深く聞いていると各キャラの個性がわかって楽しいですよ！　ちなみに、私のお気に入りキャラはというと……んー、今のところバッカスでしょうか（笑）。正直、記事などで絵や写真を見ていただけの頃は、ただの「ゴツいおっさん」といった程度の印象しかありませんでした。ところが！　ムービーを観て、プレイをして、その語り口調を体験してしまうと、これがいろんな意味で笑えるキャラで!!　バトルでも、ついつい前衛で活躍させてしまうほど気に入っています。ダッシュが速くて使いやすいものの、MPの低さからくる燃費の悪さがネックとなって、中盤くらいまでは結構使いづらいのですが……そんなのまったく意に介さず、愛でカバー。バッカスのレベルはどんどん上がる一方です。一撃の威力は大きいので、短期決戦向けなんですよね。……と、ここまで書けばすでにお気づきでしょうが、私はどちらかというと「好きなキャラで戦う派」。たとえ、それが戦闘ユニットとしての性能的にどれほど微妙であろうとも、愛の力で乗り越える！　が信条です。みなさんは愛着と性能、どちらを優先しますか？　本作では、キャラのスキルや特性と相性の悪い敵を相手にすると、かなりの苦戦を強いられてしまいます。素直にメンバーチェンジするか、事前に戦略を練り、愛と根性で押し切るのか……。そんなささいなことで頭を悩ますのも、本作のキャラの魅力があってこそじゃないかなーと思っています。



◀バッカスの言動は、感情が希薄なだけに笑えるもの多数。バッカた〜ん萌えであります。



▶女子キャラではミュリアさんが好き。顔より、その胸見ちゃう。やぁらかそー。



Myuria Tionysus
ミュリア・ティオニセス CV:生天目仁美

性別:女　年齢:22歳　種族:モーフィス
身長:174cm　体重:57kg　使用武器:両手持ちの杖

とある目的を秘めた未開惑星調査員

EnⅡの未開惑星調査員を務める女性で、バッカスとは旧知の仲。地質調査や物質調査が主な任務となるが、調査の際に危険なモンスターから襲撃を受けることも少なくないため、戦闘能力も高い。基本的には遠距離からの呪紋攻撃を得意とするが、運動能力にも長け、肉弾戦もこなせる。とある事件に巻き込まれたあと、任務の傍ら、1人の男性の行方を追っているようだが……?



▶エッジを坊や呼ばわりするミュリア。フェロモン全開だ。



Sarah Jerand
サラ・ジェランド CV:力丸乃りこ

性別:女　年齢:19歳　種族:フェザーフォルク
身長:169cm　体重:50kg　武器:槍

空を飛べないフェザーフォルク

鳥類を祖先とし、大きな翼を持つフェザーフォルクの少女。背中に立派な翼を持っているが、なぜかまだ空を飛ぶことができない。しかし、それを悲観している様子はないようだ。天真爛漫な性格で、すべての人々へ平等に愛を注ぐその姿に、困難な冒険の旅に疲れたエッジ達が癒されることも少なくない。戦闘においては、回復呪紋のエキスパートとして活躍する。



▶ときどき、メリクルの好奇の目に恐怖を覚えることも!?



Arumat P. Thanatos
エイルマット・P・タナトス CV:東地宏樹

性別:男　年齢:26歳　種族:エルダー人
身長:192cm　体重:78kg　武器:レーザーサイズ

死神の異名を取る歴戦の戦士

惑星エルダーの第13独立機甲部隊を率いる、エリート戦士。荒くれ者揃いの部隊を束ねるカリスマ性と実力を兼ね備えている。自分が所属した部隊を全滅させた過去を持ち、自らを「死神」と呼ぶことも。その心の傷からか、孤独を好み、自分が認めた人間としか会話しない。戦闘では、身の丈ほどもあるレーザーサイズ（鎌）を軽々と振るい、切り込み隊長的な役割を果たす。



▶ムチャな戦いぶりは、どこか死に場所を求めているかのよう。



Welch Vineyard
ウェルチ・ビンヤード CV:半場友恵

性別:女　年齢:18歳　種族:地球人?
身長:?　体重:?　武器:―

謎だらけのハイテンションガール

エッジ達が乗り込む宇宙船カルナスの頭脳明晰なサブオペレーター。彼女自身はカルナスには搭乗せず、地球から亜空間通信を利用して遠隔サポートを行う（エッジたちの前にはホログラフィとして登場）。ただし、彼女と実際に顔を合わせたことがある者はおらず、生年月日や経歴などの情報は、一切不明となっている。常にハイテンションだが、ややめんどくさがりな一面も。



▶シリーズファンにはおなじみの彼女。今回はメガネっ娘に!

冒険のなかでエッジが出会う人物達

宇宙船カルナスのクルー以外にも、さまざまな人物達との出会いが待っている！　特に印象的な活躍を果たす面々を、一部紹介していこう。



クロウ・F・アルメディオ
CV:浜田賢二

エッジの幼なじみでありライバル

SRFの宇宙船アキュラの艦長を務める、エッジやレイミの幼馴染み。親友であるエッジからは、一方的にライバル視されている。常人離れした強運の持ち主で、あらゆる武器を使いこなすエリート。



スティーブ・D・ケニー
CV:楠見尚己

英雄と呼ばれるムーンベース司令

エッジたちが所属するSRFのムーンベース司令官。人類史上初の有人ワープ航行に成功し、「光速のスティーブ」として英雄視されている。『SO2』の主人公、クロード・C・ケニーの祖先。



イレーネ・ファーレンス
CV:本田貴子

“オラクル”の力を持つ占い師

高度な呪紋を自在に操る、惑星ロークの占い師。神からの神託を授かる能力“オラクル”を持ち、後に聖女としてあがめられるようになる。『SO1』の主人公、ラティクス・ファーレンスの祖先。



ジオット・ヴァンディオーネ
CV:鈴木千尋

EnⅡを管理する若者

人口惑星EnⅡの管理者。モーフィスの先導者であるEx（エクス）の意思を、モーフィス全体へと伝える代弁者でもある。見た目は若いが、その地位に足る能力の持ち主。宇宙に関する膨大な知識を持っている。



ガガーン

エルダー軍の司令

惑星エイオスにやってきた、エルダー軍の司令官。フェイズをエッジの旅へと同行させる。



ルティア

リムルを見守る優しき女性

惑星レムリックで、リムルの姉代わりとして彼女を見守ってきた女性。呪紋の力に長ける。



クラウス・バークタイン

メリクルに慕われる科学者

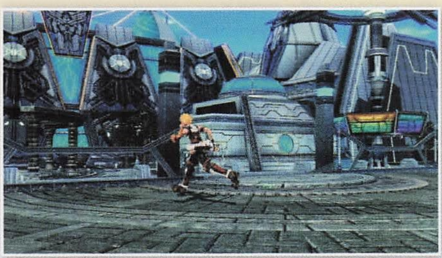
メリクルが捕獲されていた研究所の元研究員。メリクル解放のため、エッジに協力する。

そのほかにも、たくさんの出会いが待っている!!



そうだ、宇宙行こう。

宇宙旅行も、SRF



人口惑星EnIIへのはるかなる旅路

ワープ航行の亜空間トンネルを抜けた先には、何もなかった。ただ無数の光がきらめき、真っ暗な宇宙空間があるばかり。座席のシートベルトをいじりながら、小首をかしげていると、それは突然やってきた。じわりと空間がゆがみだす。ややもせず現れたのは、不思議な形をした銀色の人工惑星だ。宇宙空間に姿を隠したそのさまは、まるでカメレオンのよう。ぽかんと口を開けたまま、私は全容を現したその惑星の、美しい曲線に見入る。地球をはるかに凌駕する文明を持つこの星で、私たちは何を学ぶことができるのだろう。

2月4日から特別就航!! SRF宇宙船カルナスで行く銀河開拓・惑星周遊の旅

宇宙旅行ファンのみなさまに朗報！　宇宙船カルナスで銀河クルージングを楽しんでみませんか!?　はっちゃけツアーガイドのウェルチ嬢が、あなたの旅を元気にサポート！　空き時間には各惑星間を自由に移動していただくことも可能です！　自動翻訳などの各種サービスも万全!!　ご希望の方には、オプションとしてエイルマット氏のボディガードサービスもおつけできます。おそらく安全で快適な星の海の旅は、SRFで!!



破格の! 8,190FOL!!

※ただし、3食は各自負担となります。
希望者はカルナスでのアイテムクリエーションによる自炊も可能です。



ツアーガイド ウェルチさん

惑星エイオス

ジュラ紀のような気候で、巨大生物とのふれあいを楽しめます。



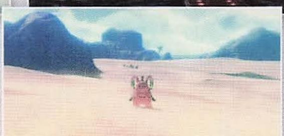
惑星レムリック

いつでも雪遊びやスキーができる！



惑星ローク

オプションツアー「バーニィで砂漠越え」をご用意できます。



人工惑星カルディアノン

戦闘に自信がある方のみ船外活動許可。



人工惑星EnII

めくるめく最先端の科学技術をナマで体験！　サイナードで行く空の旅や、完全環境で栽培された、新鮮食材スイーツをお楽しみに。







BATTLE

フルリアルタイムで進行する アクション要素たっぷりのバトルシーン






『SO』シリーズといえば、アクション要素満載で中毒性の高いバトルシステムを思い浮かべるファンも多いはず。もちろん今作でも、進化したフルリアルタイムバトルを体感することが可能！ 盛り込まれている要素が多いぶん、とっつきにくく感じる人もいるかもしれないが、その心配はご無用！ お手軽操作で、爽快感バツグンの戦闘を楽しむことができる。PS3版ではさまざまなバランス調整が加えられ、より遊びやすくなっているのもうれしいポイント。ここからは、そんな本作のバトルシステムについて、詳細に解説していく。アクションが得意なプレイヤーは、システムを使いこなしてスタイリッシュに！ 苦手なプレイヤーでも堅実に戦うことで確実に勝利をつかめる、練り込まれた各種システムに注目!!

サイトアウト　Sight Out

敵の死角から強烈な攻撃を叩き込め!

敵の攻撃対象となった瞬間、その相手の背後へと回り込み、死角から攻撃を行う本作独自のアクション「サイトアウト」。右の連続写真で紹介しているように、操作自体はとても簡単。やり方は、⊗ボタンで構えを取り、敵がこちらをターゲットとしてロックオンしたら左スティックを倒す、というもの。これだけで、相手の死角へ回り込める。ピンチをチャンスに変え、形勢を逆転する爽快感はかなりのもの！



◀ザコ戦でもボス戦でも活躍する！

サイトアウトの特徴

- ▶構え中、敵にロックオンされると発動可能に
- ▶サイトアウト成功後の一撃は必ずクリティカル
- ▶ゲージをためすぎると疲労状態になってスキだらけに
- ▶サイトアウトにカウンターを仕掛けてくる敵も存在



あえて敵の視界へ入り…

◀敵の視界に入る位置で、⊗ボタンを押して構えを取る。キャラの身体から青い大きなオーラが立ちのぼれば、サイトアウトの準備が整った合図！



ロックオンされたらサイトアウト!

▶この状態のとき、敵にロックオンされたら素早く左スティックを入力！ これでサイトアウトが発動する！



敵の死角へ一瞬で移動!!

◀こちらが視界から消えたことで、狼狽した敵はスキだらけに！

CHECK カウンターを無効化する「ダブルサイトアウト」!



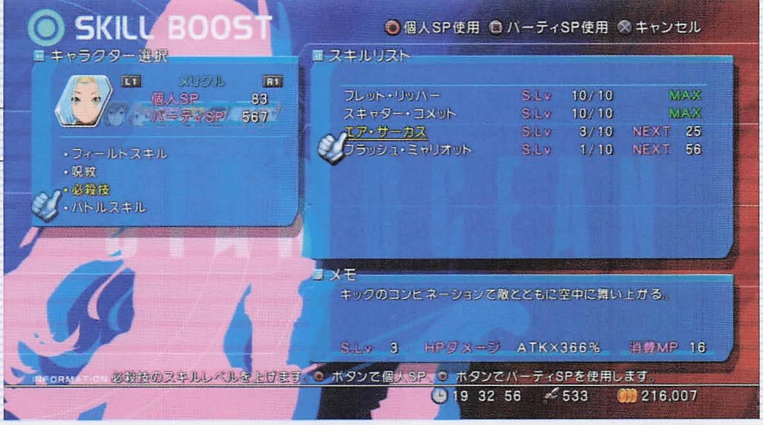
サイトアウトにカウンターを仕掛けてくる敵には、カウンター攻撃へさらにサイトアウトを仕掛ける「ダブルサイトアウト」を活用しよう！ カウンターを仕掛けてくる敵は、ロックオンサイトが赤くなるので、1度目のサイトアウト中に再度⊗ボタンと左スティックを入力！ これで、相手の攻撃をかわしつつ死角を取れる。

◀ダブルサイトアウトは、後述するBEAT.Sのレベルを上げることで習得できる。

戦闘スキル　Battle Skill

多彩なスキルを使いこなして戦いを有利に!

本作には、覚えることで戦闘を有利にする、多種多様なスキルが登場。各スキルは、おおまかに下記のように分けることができる。必殺技や呪紋はレベルアップなどで覚えるが、バトルセットスキルとアクションスキルは別途、スキルブックを使って習得していくことになる。なお、各スキルには10段階のレベルが存在し、キャラクターのレベルアップや、イベントをこなすことで得られるスキルポイント（SP）を使うことで、各スキルのレベルを上げられる。当然、スキルレベルが上がれば、より高い効果を得られるようになるので、積極的に成長させたいところ。限られたSPを使い、どのスキルを習得・成長させていくかで、キャラクターの特性や強さも変わっていく。



▶SPを割り振り、好みのスキルのレベルを上げよう。

必殺技・呪紋



各キャラクターが固有で習得する特技。主に、L2、R2ボタンにセットして使う。レベルを上げれば威力が上昇。後述の「リンクコンボ」に設定しておけば、連続攻撃としてつなげることができるスキルもある。

バトルセットスキル



効果を持たせたいキャラクターにセットしておくことで、HPを上昇させる「HPブースト」、クリティカル率をアップさせる「クリティカル」などといったパラメータアップ効果や特殊効果を得ることができる。

アクションスキル



バトルキャンプ（△ボタンで開けるメニュー）から使用するスキル。戦闘から逃げる「遁走」や、一時的に敵の視線を引き付ける「挑発」など、さまざまな種類が存在する。状況に合わせての使い分けが非常に重要。

リンクコンボ　Link Combo

通常攻撃から必殺技へつなげて大ダメージ!



必殺技や呪紋はL2、R2ボタンそれぞれに、最大3つまでセット可能。戦闘中に対応ボタンを押すと、セットした順番に技が発動する。「リンクコンボ」と呼ばれるこの攻撃では、通常ではつながらない技でも連携可能となる。自分だけの連携を考え、戦闘を有利に進めよう。



▲▶通常攻撃からはもちろん、必殺技同士の連携が可能となる場合も！　基本的には、コンボ数が増えるほど、技そのものの威力も上昇していくので、積極的に狙おう！

必殺技から必殺技への連携!

CHECK　リンクコンボで呪紋の詠唱時間をゼロに!

各種の呪紋はバトルキャンプからも使うことが可能。しかし、リンクコンボに盛り込めば、2発目以降の呪紋を詠唱時間ナシで発動することができる。これにより、呪紋の使い勝手は大きく向上！　うまく使いこなせば、後衛といえども、詠唱のスキなく連続攻撃を加えていけるので覚えておこう。

呪紋の使い勝手が大きくアップ!!



▶強力な呪紋を立て続けに連発するか……それとも、敵の弱点属性を連続で突くのか？　詠唱時間がなくなることで有用となる呪紋もあり、戦術の幅が大きく広がる！

STAR OCEAN 4 PLAY REPORT スターオーシャン4・プレイリポート　担当 TDB

『SO』シリーズはすべて遊んできた担当ライター。トライエースと聞くだけでついヨダレが出る……。

歴代シリーズ随一のバトルシステム!

いかな人気ゲームシリーズといえども、4作目（『ブルースフィア』も入れれば5作目）ともなると、ある程度マンネリ化してもおかしくないと思うんですよ。ゲームに限らず、映画だってコミックだって、大体そういうもんだと思うんです。いわゆる「安定感」というか。安心して楽しめるという意味で、必ずしもマイナスではないここでの「マンネリ」という言葉ですが、この『SO4』は一味違いました。まさかシリーズ最終作にして、最高のクオリティに仕上げてくるとは！　気に入っている理由はいくつかありますが、一番の理由はなんといっても「サイトアウト」の存在。上でも紹介してますが、このサイトアウトは「敵に狙われるピンチを、チャンスに変えられる」ところがミソなんですね。敵が「おりゃー」と攻撃してきたところで、ヒュンッ！　と消えて死角を突き、一気に連続攻撃を叩き込む。バトルもののコミックもかくやという、爽快感バツグンのバトルが楽しめるわけです。ホント気持ちいい！　サイトアウトのモーションが、操作キャラごとに異なるのもポイント高し。メリクルのムダに動きすぎなサイトアウトモーションなど、一見の価値アリですよ!!

HD機の性能を引き出して実現した、美麗な戦闘エフェクトやBGMのクオリティも特筆モノ。ド派手な演出の必殺技や呪紋ばかり選び、見た目重視でリンクコンボを組むといった、妙な部分にこだわれるのが実に楽しいです。サウンドを手がけるのは、おなじみの桜庭統氏。今回は惑星によってバトル中のBGMが変化したりします。惑星ロークでは、『SO1』の戦闘BGMが流れたりと、ファンをこちょこちょっとくすぐる要素も盛り込まれているのがポイントですね。ちなみに、僕はラストダンジョンでの戦闘BGMが大好物。さすがに最終決戦前ということで、実にテンポがよく、ハイテンションな仕上がりの曲になっています。これを聴くためだけに、ムダにザコ敵と戦ってしまったくらいでしたよ。

難易度のバランスも実によく考えられているのがうれしいところ。サイトアウトがうまく使いこなせない～、というビギナーの方でも、レベルを上げて「ラッシュモード」でゴリ押しすれば、意外となんとかなりますからね。シリーズは遊んでいないけど、この『SO4』は気になる……という方はぜひ、この作品で『SO』デビューを果たしちゃってください。『SO4』の舞台設定は、シリーズ中最も古い時代となっているので、ここから時間軸にそってシリーズを遊んでいくのもアリですよ!!



▶お気に入りのサイトアウトモーションはバッカス。まるで瞬間移動!!

ラッシュモード　Rush Mode



ラッシュゲージをためて 攻撃力や移動速度を強化!!

戦闘中のメンバーそれぞれに存在する「ラッシュゲージ」。敵へ攻撃を与えたり、逆にダメージを受けたりすると、ゲージが少しずつ増加していく。これが満タンになると、△ボタンを押すことで「ラッシュモード」が発動する！　ラッシュモード発動中は、ゲージがゼロになるまで攻撃力と移動速度が上昇し、さらに、敵の攻撃を受けてものけぞったり、ダウンしたりしなくなる「ガードレス」状態になる。メリットが多く戦闘を有利にするチャンスなので、積極的に活用しよう。



▲▶敵の攻撃でのけぞらなくなるが、ダメージ自体は受けるので注意。ちなみに、敵もラッシュモードを使ってくる。

CHECK　強敵相手に役立つ「ラッシュコンボ」

ラッシュゲージが満タンのときに、□ボタンとL2、もしくはR2ボタンを押すと「ラッシュコンボ」が発動。敵の動きを止め、そばにいる仲間と交互に必殺技を叩き込むという、掟破りの必殺コンボだ！　ラッシュゲージをすべて使うだけあり、その威力は圧倒的！



▲▶リンクコンボに設定した技で仲間と交互に攻撃！　フィニッシュまでうまくつなげば大ダメージを与えられる。

メンバーチェンジ　Member Change

シリーズ初! 戦闘中のメンバー変更が可能に!!

今作では、バトルキャンプからも戦闘メンバーのチェンジが可能となった！　物理攻撃が強力な敵にはHPの高いバッカスを、空を飛んでいる敵には遠距離攻撃が得意なレイミを使うなど、臨機応変に立ち回ろう！



▲バトルキャンプからパーティメンバーをチェンジ！　戦術の幅が広がる新要素だ。



◀さらに、戦闘中のリンクコンボの変更も可能に！

BEATシステム　BEAT System

戦術に合わせて各キャラを育成!

「BEAT（Battle Exalted Action Type）システム」は、キャラクターのパラメータの成長率を、自分好みに選べる新要素。選べるBEATは下記の3つで、それぞれ特徴が異なる。自分好みの戦闘スタイルや、各キャラクターの役割を考えて育成しよう。



▲BEATにはランクが存在。ランクアップでステータスなどが上昇する！

▶▶3種類のBEATの特徴

BEAT名	特徴
BEAT.S	サイトアウト特化。サイトアウト中の攻撃力アップや「ダブルサイトアウト」が可能に
BEAT.N	ニュートラルスタイル。特殊効果はないが、パラメータ上昇率が最も高い
BEAT.B	ラッシュモード特化。防御力が上がり、ラッシュゲージがたまりやすくなる



すたーおーしゃん すぺしゃる ぎゃらりぃ vol.06

(株)トライエース **澤村栄公**氏

トライエースのクリエイター陣による描き下ろしイラストを、毎号お見せしていくこのコーナー。今号はまず、PS3版でアートディレクターを務めた澤村栄公氏のイラストから！なんと、シリーズの主要キャラのなかから、声優の東地宏樹氏が声を担当した男性キャラが揃い踏み！　という豪華な一枚となっている!!



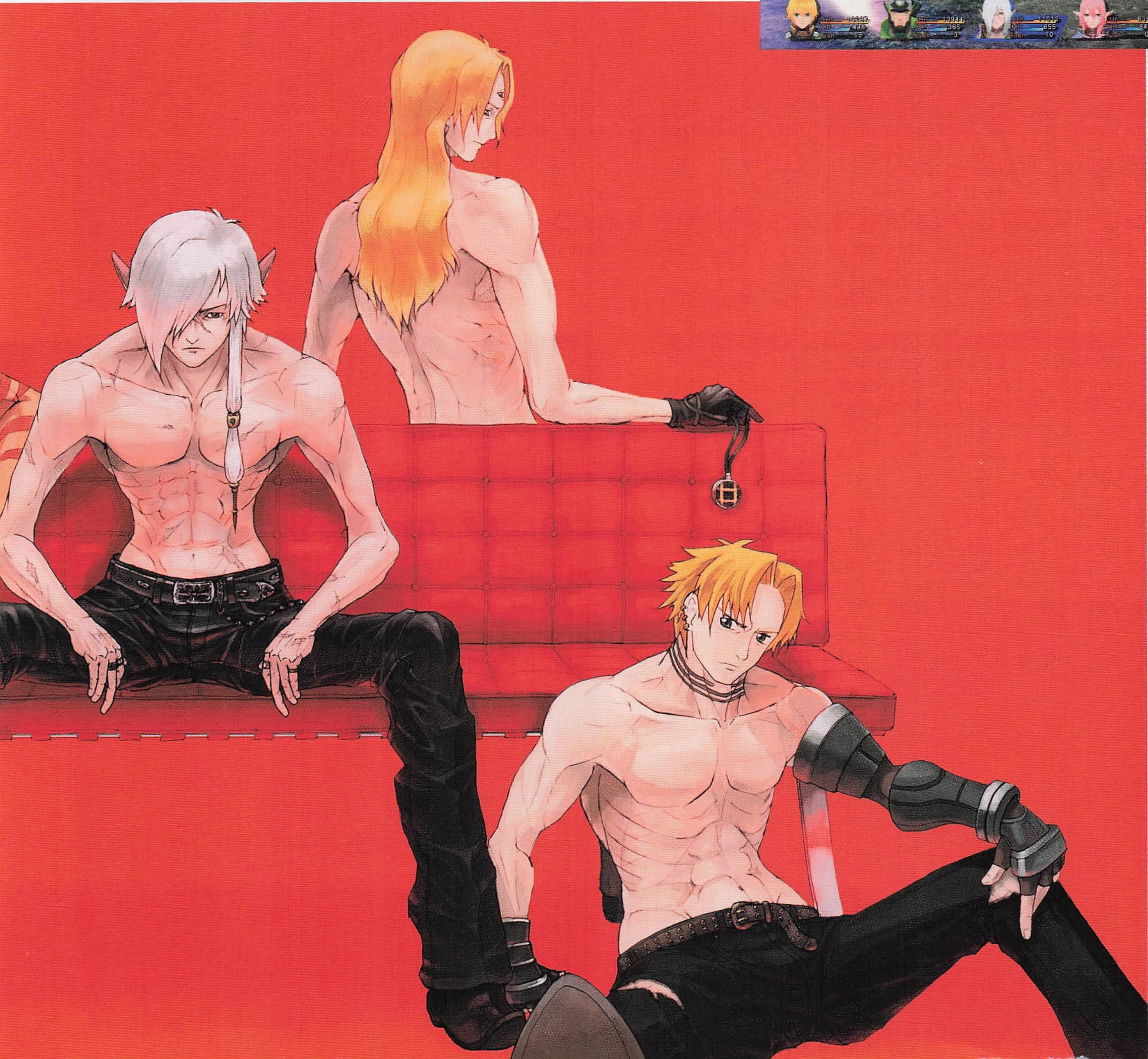
こめんと!!

『SO4』ではアートディレクターを担当しました。たぶん、ほかの方々は女性キャラを描くのだろうと思い、自分はあえて野郎を描こう！　⇒『SO』の男性キャラといえばCV：東地さん？　で、こうなりました（笑）。『SO』シリーズでCV：東地さんは、やっぱりアニキ枠!!（……なのかな？？）



だいひょうさく!!

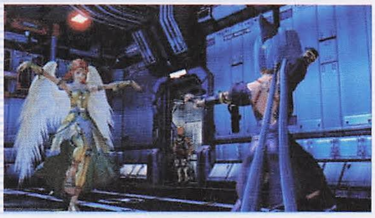
PS3『スターオーシャン4 －THE LAST HOPE－ INTERNATIONAL』アートディレクター





PRIVATE ACTION

シリーズおなじみのPAはカルナス内で発生するように!



各キャラクターの素顔をのぞける、シリーズおなじみの「プライベートアクション（PA）」は今作でももちろん健在！　PAは基本的に、そのほとんどが宇宙船カルナス内で発生し、どのPAを見てどの選択肢を選んだかで、クルー同士の「感情値」が変化する。また、感情値の高い仲間が戦闘で倒されると、怒りでラッシュゲージが満タンになるといった恩恵もある。もちろん、感情値はエンディングにも影響するので、気になるキャラクターのPAは見逃さないよう注意しよう。

プライベートアクションの特徴

- ▶物語の節目ごとに新たなPAが発生(基本的には各惑星への移動時)
- ▶PA中の選択肢によってクルー同士の感情値が変化し、エンディングも変化
- ▶なかには、発生タイミングが非常に短いPAも

PAリンク　PA Link

特定のPAを見ると、その続きが見られる!

本作で見られるPAの総数は、約100種類。これらを見ることで、物語本編を遊ぶだけでは把握できない、クルー達の普段の生活を垣間見られる。なお、PAのなかには後日、その続きとなるエピソードが発生するものも存在する。特定の選択肢を選ぶなど、条件を満たすと見られるこれらの隠しPAは「PAリンク」と呼ばれ、発端となったPAと因果関係を持つのが特徴。PAリンクで発生したPAから、さらに追加で新たなPAリンクが発生することも！



◀▼PA中に出現する選択肢で特定のものを選ぶと、PAリンクが発生！　後日談が見られるようになる。PAの種類は非常に豊富なので、全イベントを見るためには、1回のプレイでは足りない!?



STAR OCEAN INTERNATIONAL PLAY REPORT
スターオーシャン4・プレイリポート



担当 サガコ　『ヴァルキリープロファイル』からトライエースにどっぷりの女子。東地さんキャラにすぐメロメロになる。

物語のスキを見ては、カルナスに帰って PAを探る……これがPAマスターの鉄則!!

本作のPAが発生するのは、宇宙船カルナス内がメイン……と、聞いて、当初は「今回PAは抑え気味なのか？」などと勝手に思っていました。ところが！　フタを開けてみれば、ムービーも多くて、数も結構なボリュームで。船外でひと仕事を終え、カルナスへ帰ってくるたびに、「新しいPAはどんな内容なのかなー」とワクワクしてしまう楽しさがありました。これはシリーズとおしてのプレイヤーならではの新鮮さかもしれません。

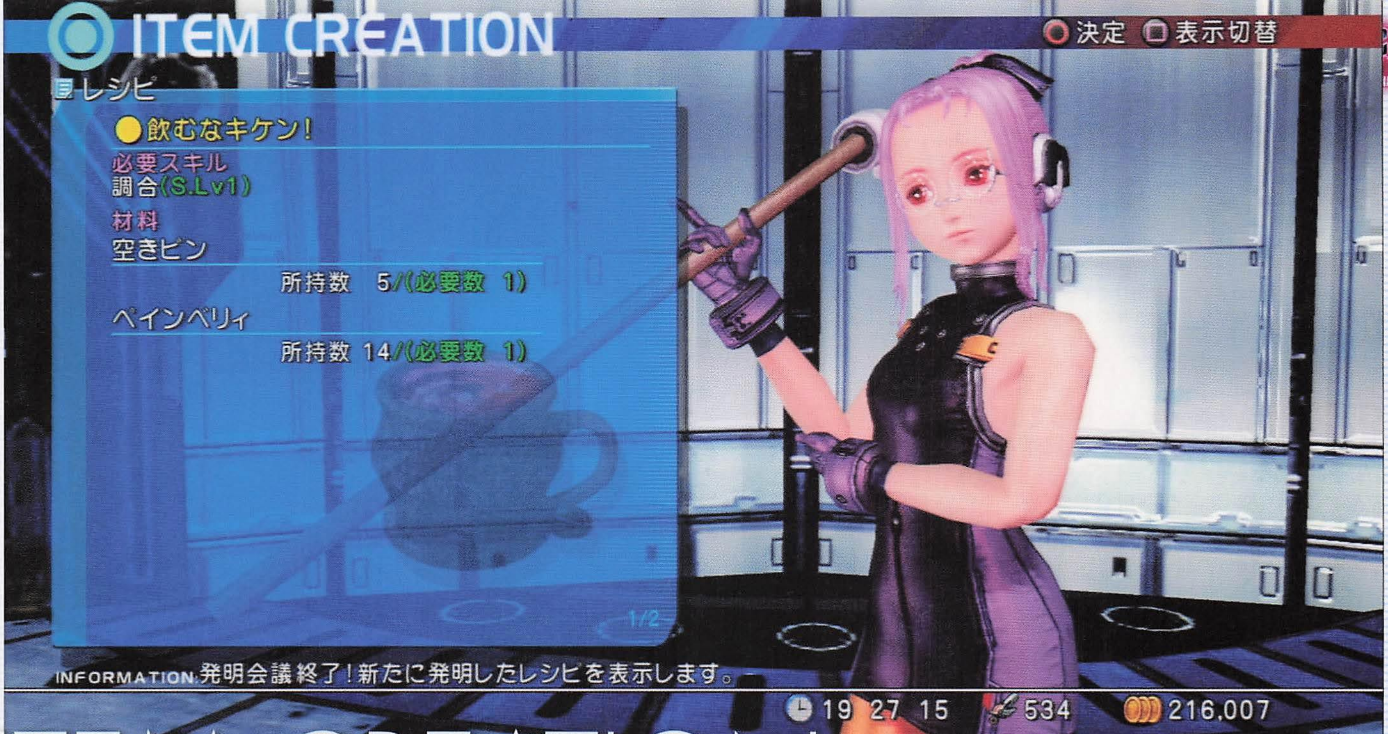
もちろん、カルナス以外で発生するPAもあります。何しろ本作のPAは、その総数がオドロキの100種類超。意外な場所、意外なタイミングでPAが発生していることもあるんです。気が抜けないことしかり。カルナスで銀河を縦横無尽に駆け巡ってしまいました。レベル上げにもなるので、ヘタレゲーマーの私にはちょうどいいってなもんです。

本作ではPAで、上手にエッジと各キャラの感情値を上げないと、各キャラ対応のエンディングが見られません。かーなーり細心の注意を払ってPAを追っていけば、アイツやコイツのエンディングを見ることさえできるとか。ここはもう、むしろ本編の進行よりも躍起になっていい部分でしょ!!　銀河の平和より、エイルマットと仲よしこよしになることに必死になったりしてて、それでええんか？って周囲の目がイタイ……でもでも！　1度のプレイではどうしたって全PAは見ることができず、とっても無念なわけで。わりとエッジのエッチ～なドキドキ系PAが多くてニヤニヤだし……コッテコテのラブコメな感じはたまらんし……うーん、やっぱしイチファンとして、仕事抜きに全部見たい。もっかい……やるかっ!?

ウェルチのPAがはっちゃけすぎ!

▶とにかくニギヤカなウェルチのPA。コスプレしてたり、仕事をサボッていたりと、予想の斜め上を行く展開ばっかりです。





ITEM CREATION

ウェルチとともにさまざまなアイテムを作り出せ!

「アイテムクリエーション(IC)」とは、複数の素材同士を組み合わせ、さまざまな便利アイテムを作り出すという、シリーズおなじみのシステム。「料理」で回復アイテムとなる食べ物を作ったり、「鍛冶」でお店では手に入らない強力な武具を作ったりできる。なお、ICでしか作成できないレアなアイテムも多数存在する。

ICスキル　IC Skill

キャラクター固有の特技を成長させる

ICを行うために必要なキャラクター固有のフィールドスキルを「ICスキル」と呼ぶ。例えばエッジなら「鍛冶」、レイミなら「料理」のICスキルを所持。これらを実行するには、各ICスキルのレベル条件を満たす必要がある。



▲ICスキルにもレベルが存在。作成可能アイテムが変化する。

CHECK　レシピは会議を開いて作成!!

ICでアイテムを作るには、アイテムのレシピが必要。このレシピは、クルーを最大4グループに分けて行うレシピ創作会議で発案することになる。



▶レシピとそれに書かれた素材を集めることで、ICが行えるように。

ファクター　Factor

武器やアイテムに固有能力「ファクター」を付与!

装備品にアイテムを合成することで、攻撃力や防御力などを上昇させることが可能。このとき、特定のアイテムを合成すると「ファクター」と呼ばれる固有能力が付与される。例えば、エッジの装備品である剣に、アイテムの親子丼を合成すると、「バトル取得経験値+20%」のファクターが発生する、といった具合だ。ファクターは最大4つまで付与できるので、自分好みの組み合わせを考えよう!



ファクターを付与することでより強力なアイテムに変化!!



▲アイテム合成で装備品を強化! 特定のアイテムを合成することで、装備品にファクターが付与される!

▶獲得経験値やお金がアップしたり、クリティカル率が上がったりと、ファクターの種類は多数。どれを付与するかはキミしだいだ!

STAR OCEAN PLAY REPORT スターオーシャン4・プレイリポート

担当 マフィン　気がつくとICを行うためにカルナスに籠っている自称やり込み系ライター。ウェルチたんに萌ゆる…。

最強の武器を追い求め、今日もICにいそしみます!

『SO4』ではICのシステムが大きく変更になりました。ICを行うためにはレシピ創作会議を行う必要があったり、船内でしかICができなくなっていたり、などなど。なかでも特筆すべきは、アイテム合成が可能になったこと! ICの奥深さはシリーズ屈指になった、というのがボクの意見です。上でも紹介していますが、装備品に「ファクター」を付与できるのがとてもイイ! 合成はサラを仲間にした段階で行えるようになるので、そこからがICの本番といえるかもしれません。オススメは親子丼やカレーライスによる獲得経験値のアップ。両方とも、比較的集めやすい素材でICできる食べ物なので、合成に躊躇する必要はなし。4つのファクターすべてにこれらを付与すると、獲得経験値は+120%まで上昇しますので、単純にレベル上げの手間が半分になる寸法です。コレは便利すぎる!



▲IC実行時のウェルチのオーバーリアクションに目が釘付け。これを見たいがためにICしまくり……な側面も(笑)。

Pickup!!

コアユーザーも納得のボリューム!!
やり込み要素を楽しもう!!

ストーリーを進めるには、まったく影響がない……でも、なぜかとことん極めたくなってしまう。そんな不思議な魅力を秘めた、魅惑のやり込み要素が、この『SO4』にはたくさん用意されている。ただゲームをクリアするだけではもったいない!? これらのやり込み要素をとことん極めて、『SO4』マニアを目指そう!!



▲自分でつかまえたバーニィを育成し、ライバルと競わせる「バーニィレース」も！

ファンおなじみの隠しダンジョンも!?



▶トライエース作品にはもはやおなじみ!? ゲームクリア後のやり込み要素である隠しダンジョンももちろん用意されている!!

やり込み要素 1 クエスト 困っている人々を助ければ報酬がもらえる!

本作からの新要素である「クエスト」とは、町の人々へ話しかけることでお願いされる依頼のこと。彼らからの依頼を叶えると、報酬としてアイテムやお金を獲得できる。特定のクエストでしか手に入らないレシピなども存在するので、困っている人がいたら積極的に助けてあげよう。

クエストを受注して条件を達成し……



▶町の人々へ話しかけると、クエストを依頼されることが。これを受けて……。

クエストをクリアすると報酬が!!



▲依頼をかなえるとお礼としてアイテムやお金がもらえる。

やり込み要素 2 コレクション コンプリート欲をくすぐるコレクション要素が満載

『SO4』には、膨大なコレクション要素が用意されている。それぞれに設定された戦闘課題（例：必殺技で先制、など）をクリアすると獲得できる「アーツコレクション」。新たな武器を入手することなどで、閲覧できる武器の詳細やグラフィックが増える「ウェポンコレクション」。フィールドオブジェのコンピュータを調べることで、ゲーム中に登場する宇宙船の詳細データを知ることができる「スペースシップコレクション」……など、ついつい集めたくなる要素が満載！



▲エッジたちが乗り込むカルナスや、クロウの愛機であるアキュラなど、ゲーム中に登場するスペースシップの詳細情報を見られる。

▼戦闘課題をクリアすることで増えていく。なかには、「敵の弱点部位にクリティカル」など、一筋縄ではいかない課題も存在！



CHECK 「モンスターコレクション」で分析率100%を目指せ!

遭遇した敵の情報を蓄積していく「モンスターコレクション」も存在する。同じモンスターを倒し続けると分析率が上昇。100%になると、そのモンスターをアクセサリーへ変化させることも可能となる。「モンスタージュエル」と呼ばれるこのアイテムは、アクセサリー化したモンスターごとに、さまざまな能力が付与される。



◀分析率100%にした敵をモンスタージュエルに！ ICの素材としても重宝する。

やり込み要素 3 闘技場 闘技場でさらなる強敵との戦いが待つ!

シリーズおなじみの「闘技場」は、本作でももちろん健在！ 対戦形式は、1対1の「シングルバトル」、チーム戦の「チームバトル」、そしてランダムで出現する敵との連戦となる「ダブルアップバトル」の3種類。戦いに勝利すると、さまざまなアイテムと交換できる「ファイトコイン」がもらえる。

▶闘技場でしか戦えない、ボス級の強さを誇るライバルも存在する！





すたーおーしゃん すぺしゃる ぎゃらりい

vol.07

(株)トライエース 鹿田耕児氏

優雅な振袖姿でお正月を満喫中(!?)な、ガールズメンバー。着物の着こなし方1つをとっても、各人の個性が引き立ちます。注目はやはり、大胆に胸元と太ももを見せつけるミュリア！　この際、翼の生えたサラの背中はどうなっているの？というツッコミはナシの方向で……。

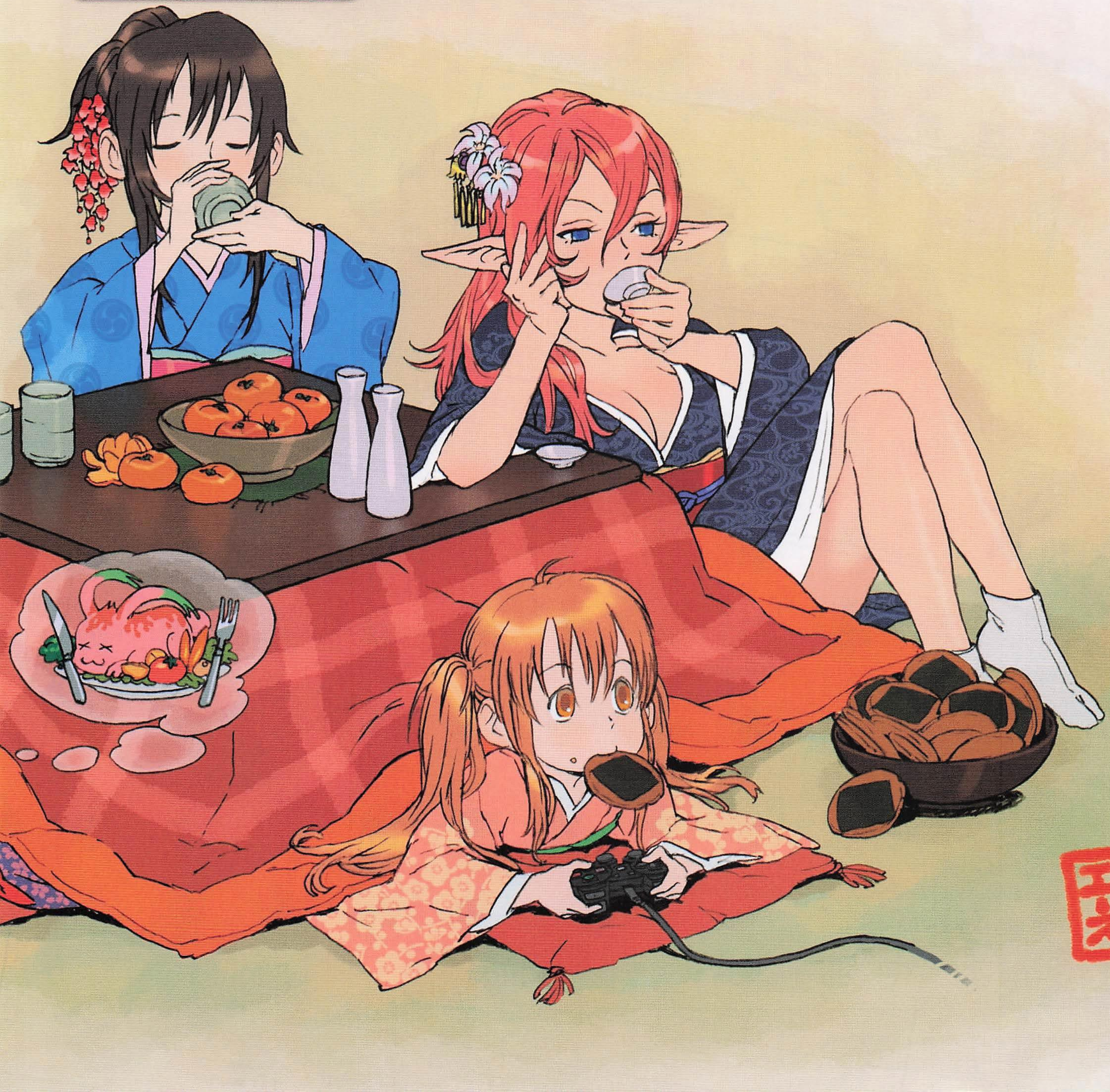


こめんと!!

『SO4』のキャラクターモーションをやらせていただきました。正月に合わせて描いてみた着物姿のシチュエーションです。『SO4』は入社して初めてのプロジェクトだったため、思い入れのあるキャラはいっぱいいます。PS3版もよろしくお願いします。

だいひょうさく!!

Xbox 360『スターオーシャン4 －THE LAST HOPE－』
キャラクターモーション





モンハン日記 ぽかぽか アイルー村™

聞いてくれニャ!

僕達アイルーが主役ですニャ!!



次のお仕事は、アイルーだらけの村を賑やかにすることらしいニャ。すごく楽しみなのニャ。さっそくアイルー村にGOなのニャ〜!!

履歴書　採用

ふりがな　あいるー

氏名　アイルー

※おまかせするニャ　男・女

××年○○月　×日生　（満○○歳）

毛並み　茶アイルー

全高：約116cm／足の大きさ：約13cm（知ってたかニャ？）

特技　料理

獣人族だけど、二本足で歩いて手先も器用なんだニャ。ハンター達との会話もお手のものニャ。自然のなかで生活する仲間もいるけど、仕事を求めて街に行く仲間も多いのニャ!

職歴

年	月	
平成16年	3	『モンスターハンター』で登場ニャ
		『モンスターハンターポータブル 2nd G』では、
		ハンターのご主人様と狩りに行きましたニャ
		『モンスターハンター
		転職を経験、
		料理人になったニャ

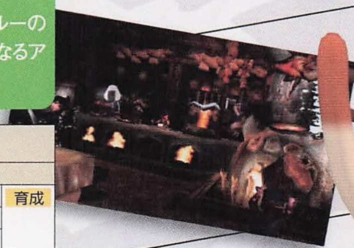


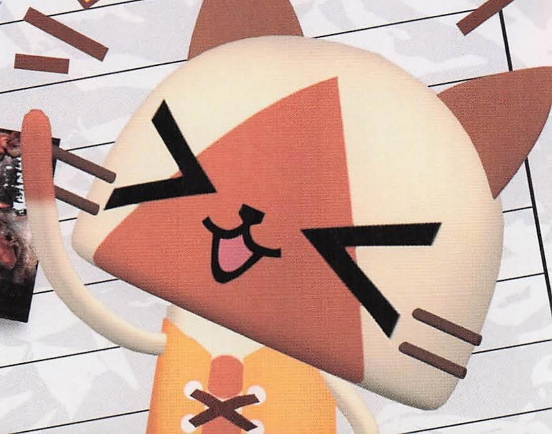
アイルーを集めてのんびり暮らそう!

『モンハン日記 ぽかぽかアイルー村』（以下、アイルー村）では、『モンスターハンター』（以下、MH）シリーズで活躍しているキャラクターの"アイルー"が主役。アイルーは、より愛らしくデフォルメされ、それにともない本作全体もほのぼのとした作風となっている。

本作はマイアイルーを操作しつつ、仲間となるアイルー達を集めて村を賑やかにすることが目的。『モンスターハンターポータブル 2nd G』（以下、MHP 2nd G）との連動が可能なので、幅広い楽しみ方ができそう。

本作で初めて明かされるアイルーの生活とは？　今回は、その舞台となるアイルー村をのぞいてみよう。





モンハン日記 ぽかぽかアイルー村			
発売日未定	価格未定		
PSP	ジャンル	ETC（アイルーライフ）	育成
	メーカー	カプコン	
	備考	プレイ人数:未定	

アイルー達を集めて、この村を賑やかにするんだニャ!

ゲームの舞台は、個性豊かなアイルー達が生活する"アイルー村"。村に住むアイルー達とさまざまなコミュニケーションをとりながら仲間を増やしていこう。話しかけることでイベントが発生し、アイルー達のお手伝いをすることもあるとか。また、仲間になったアイルー達と一緒にクエストに出かけると、貴重なアイテムが手に入ることがあり、それにより村に施設を建てることもできるようだ。賑やかになった村には、アイルー村の噂を聞きつけた新たなアイルー達が続々とやってくる。さらに、PSPならではの通信機能を生かした遊びも現在検討中らしい。



◀アイルーによって性格や姿が違う。メインシナリオを進めることで村に来るアイルーも。

マイアイルーが主人公ですニャ!

村の一員となりアイルー生活を楽しむ本作では、ゲーム開始時にプレイヤーの分身となる"マイアイルー"を設定できる。現在判明している情報をチェックしよう。



❶毛並みは現時点で34種類が判明!

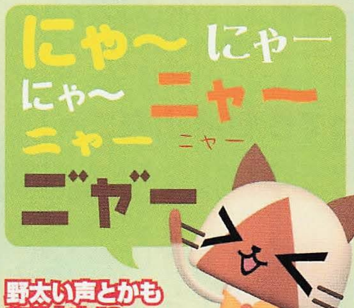
マイアイルーには名前をつけられるほか、毛並みも設定可能。現時点では『MHP 2nd G』に登場した34種類から選べることが判明している。

アイルーの毛並み

・パープル	・茶ブチ	・アイルー
・漆黒	・桜	・レモン
・赤虎	・蒼	・若葉トラ
・マスカット	・深青	・深海
・茶トラ	・グレープ	・黄メラ
・赤ぶち	・黒	・ゴールド
・メラルー	・茶アイルー	・青ぶち
・白黒	・茶	・黄トラ
・アメショー	・黒メラ	・オレンジ
・銀青トラ	・隠密	・ムーディ
・ハッカ	・白	
・灰トラ	・ブラウン	

❷声も選べちゃうかも!?

開発中で謎に包まれた本作だが、声色を選べるようになる可能性もあるようだ。もしかしたら、ダンディーな声のアイルーも登場!?



野太い声とかもあるかも!?

仲間を集めてクエストにも行けるのニャ!

村にあるアイルーギルドではクエストを受注できる。クエストは横スクロールで進行し、連れて行くアイルーの組み合わせによっていろいろな変化が楽しめるようだ。そのため、どのアイルーを連れていくかが重要。普段から村のアイルー達とコミュニケーションをとって、特徴を知っておくべき?



◀従来のシリーズのように、ギルドでクエストを受けられるようだ。


◀モンスターを追い払って、いろいろと役立つアイテムを手に入れよう。


いろいろなアイルーに出会えるニャ!

CHECK アイルー人気、爆走中!

人気はゲームに収まらず、ぬいぐるみや絵本になるなど多方面への展開も活発。商品はいずれも完成度が高く、アミューズメントなどでも大好評だ。


グッズ

ケータイやアミューズメントにも登場!!


プライズ


きせかえツール

↓詳しくは公式サイトで!
http://www.capcom.co.jp/monsterhunter/

CHECK 『MH』シリーズのアイルー

『MH』シリーズのすべての作品に登場し、その愛らしい姿からファンの人気も高いアイルー。シリーズ初のスピンオフ作品となる本作で、ついに主役して登場するわけだが、振り返ってみると、作品によって料理人や美容師など、さまざまな職につき、いたるところでハンターを助けているのがわかる。ここでは、今までのシリーズに登場した代表的なアイルーを紹介していこう!

野生もいるニャ!


MHP 2nd G

◀普段は基本的に大人しいが、危害を加えると追いかけてきて反撃を試みる。タル爆弾を投げつけて攻撃することもある。

狩りも手伝うニャ!


MHP 2nd G

◀『MHP 2nd G』で初めて、ハンターとともにクエストへ出かける"オトモアイルー"が登場。狩りの手伝いをしてくれる。

ハイセンスにキめるニャ!


MH2(ドス)

◀爪でのカット後、タル爆弾で仕上げる変わった美容師。『MH2(ドス)』には伝説のカリスマ美容師が存在し、しかもアフロ。

おいしい料理を作るニャ!


MHP 2nd G

◀肉料理も魚料理もおまかせあれのスーパーシェフ! ただ、素材の指定は主人まかせなので、失敗しても文句は言えない。

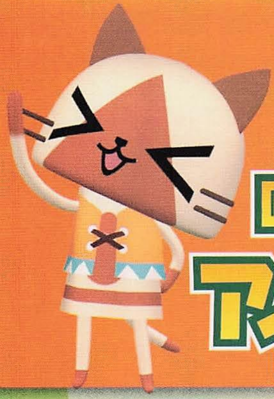
モノを盗むのはメラルーニャ!


MHP 2nd G

◀アイルーと似ているが、手癖が悪くハンターの物品を盗もうとするメラルー。マタタビに目がなく、夢中になる一面も。

さあ、僕達の村へご案内だニャ～!





初めての『ぽかぽかアイルー村』日記



おや、新しい仲間かニャ？実はボクも最近アイルー村に来たばっかりなのニャ。今日はボクが村に来たときの日記を、特別に公開しちゃうのニャ！ここで暮らせば友達100人作ることも夢じゃないニャ〜。この村で生活しながら、たくさん仲間を集めるんだニャ！

○月○日（はれ）：みんなとっても表情豊かだニャ！

この村に来てまず思ったのは、みんな感情をそのまんま表現していることニャ。目をキラキラさせたり怒ったりと、表情が豊かでなんだか気持ちがすっごく楽しいのニャ。ボクも新しい仲間が来たら、笑顔で迎えようと思った1日だったニャ。


ときには悩むニャ。


すんごい楽しそうだニャ！


ニャツ。


ニャ!? なんだか怒ってるニャ！


なんだかイイコトあったのかニャ？


にっこり笑顔だニャ〜。

注目！ ユーザーが考案したアイルーが『ぽかぽかアイルー村』に登場!!

本作には、ユーザーが考案した特別なアイルーも登場！　これはケータイ用公式ファンサイト「モンハン部」の募集企画によるもので、最優秀作品に選ばれたデザインのアイルーが採用される（すでに募集は終了）。続報はモンハン部で発表される予定なので要チェック！

モンスターハンター公式ファンクラブ
モンハン部
ケータイONLY
http://mcap.jp/g/monhanbu/

注目？ 私達もオリジナルアイルーを描いてみました！



▼担当ライターI



▼担当編集M





○月○日（はれ）：みんなに挨拶だニャ♪

今日は広場をウロウロしてみたニャ。腹筋に励むアイルー達や、ちゃんとお仕事をしてるアイルーがいたニャ。こうしてみると、アイルーの毛並みっていろんな種類があるんだニャ〜。グレープとかハイセンスで超イカしてるニャ。



◀話を聞くと狩りのために鍛えてるらしいニャ。ボクも参加したけど1回でギブニャ。



▲なんとプーギーに会えたニャ！この洋服は前のご主人様が着せてくれたのかニャ？



◀蝶にずっと夢中になってるから、話を聞いて手伝ってあげたニャ。





小型モンスターでもアイルー達にとっては一大事。仲間がいっぱいいれば、どんなクエストも恐くない!?



○月○日（はれ）：ギルドへ行くニャ！

今日は初めてアイルーギルドを訪問したニャ。ボクとしたことが長老さんに挨拶をするのをすっかり忘れてたニャ……。アイルーが増えれば、ほかにも施設が増えていくらしいニャ。



▲ギルドの前でなんか話し込んでるニャ。ボクも話しかけて仲間に入れてもらうのニャ。



▲長老ったら、なんだか意味深なことを言ってるのニャ。火竜ってまさか……。



▲アイルーギルドはクエストを受けるところだニャ。今日はご挨拶だけしてみたニャ。



▲すごい物知りに出会ったのニャ。困ったら情報通に聞くのが一番みたいだニャ。

○月○日（くもり）：みんなでクエストに行くニャ！

村にも慣れてきたので、いよいよクエストに挑戦してみるニャ！　普段は平和なアイルー村でも、一歩外に出るといろんなモンスターが生息してるらしいんだニャ。とりあえず、みんなでキノコ狩りに出かけてみたら、なんと……ランポスと出会ったニャ！





◀キノコ狩りのつもりが、いつの間にかランポス狩りになってるニャー！　クエストは油断できないニャ！　でも追い払えばいいものが手に入るかもニャ。



▶武器の"にゃんにゃんぼう"でアタックニャ!!　よく見ると違う武器を持ってる仲間もいるニャ。ボクも欲しいニャ！





◀長老が言ってたのはこのことだったのかニャ!?　こんなにデカイ飛竜、どうやったらやっつけられるのかわかんないニャ……。でも、みんなで協力すればきっとなんとかなると信じるニャ!!　たくさんクエストに挑んで村を賑やかにして、新しい仲間と出会うのニャー!!!!



新しくやってきたアイルーは、この巨木の中の長屋に住むことになる。ここで生まれるエピソードに期待！

連動！『MHP 2nd G』のアイルーが『ぽかぽかアイルー村』へ！

販売本数が360万本を突破した『MHP 2nd G』のセーブデータを使用できることが判明！　『MHP 2nd G』でハンターをサポートしてきた、キッチンアイルーやオトモアイルーをアイルー村に呼べるようだ。『MHP 2nd G』での思い出話を聞かせてくれるかも？


MHP 2nd G



▶オトモアイルーとして狩りに参加していたラッシュ。本作のクエストでも大活躍するはずだ。



今後の情報が待ち遠しいニャ！

勝利のカギは歌と心のパワー!?　ついに明かされる、ヒーローの底力の源を見逃すな！



絶対ヒーロー改造計画

絶対ヒーロー改造計画

2010年3月11日発売予定　通常版：¥6,090(税込)／限定版：¥8,190(税込)／DL販売版：¥4,800(税込)

PSP			
	ジャンル	RPG(ダンジョンRPG)	SF
	メーカー	日本一ソフトウェア	戦略
	備考	プレイ人数：1人用	育成

ヒーローの戦いを熱く

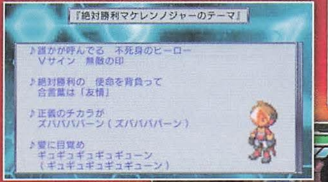
主題歌

ヒーローに必須のテーマソングが自動生成される!!

ヒーロー物には熱い主題歌が欠かせない。もちろん、本作にも主題歌が用意されており、戦闘中や特定のイベントシーンで流れるようになっている。しかも、その曲は主人公が装備するパーツに連動して自動生成され、装備を替えることで曲も変化していく！　ここでは、主題歌が自動的に生成されるまでの流れを紹介していこう。

スタッフコメント　自由にカスタマイズして自分だけの主題歌を作ってみてください

ヒーローに主題歌は必須。しかし、ただの主題歌ではおもしろくない。そこで本作のコンセプトである「なんでもカスタマイズできる」の精神にのっとり「主題歌も自由にカスタマイズできる」という無茶仕様が決定しました。装備に応じて歌詞と曲調が変化するので、自分だけの主題歌を作ってみてください!!（新川宗平プロデューサー）





▲▶熱い曲が自動生成される。装備パーツを替えると曲も変わるので、戦闘中でも変化しまくる!?

STEP 1 生成の第一歩はパーツを装備するだけ!

主題歌は右のように、イントロから順に流れる曲の部分ごとに装備パーツが対応する。1部位でもパーツを装備すると、対応する曲の部分が変わるので、パーツの装備が生成の第一歩となる。

曲とパーツの関係

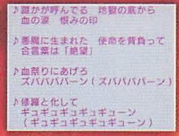
曲部分	関連するパーツ
イントロ	頭パーツ
Aメロ	手パーツ
サビ	足パーツ
Bメロ	オプションパーツ
サビ	その他

STEP 2 パーツの系統によって曲調と歌詞が決まる!

どのような曲が生成されるかは、装備するパーツの系統で決まる。なんと各種パーツには、系統ごとに異なる曲調と歌詞の設定があるのだ。これにより、ダークなパーツを装備するとダークに、ラブリーなパーツを装備するラブリーに、曲調＆歌詞が変化する！

ダーク系の場合



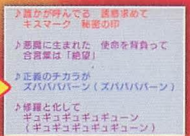


▲ダークなパーツで曲調と歌詞もダークな曲に。

STEP 3 キミだけの主題歌が完成!

パーツの装備が終わると、それに応じた主題歌が完成。上記のようにパーツの系統を統一する必要はなく、どこにどのようなパーツを装備しても、主題歌はちゃんと生成される。ここで誕生する曲は、まさにキミだけの主題歌だ！





▲複数の系統が混ざってもバッチリ生成される。

主題歌で装備を決めるのもオススメよ！

装備を変えるのが楽しくなりそうです

DUNGEON CHECK

マップ＝ギミックのダンジョンなどその他の新要素に注目!

ここでは、マップ自体がギミックであるダンジョンをはじめ、その他の新要素をまとめて紹介する。本作は、独自要素が豊富なダンジョンRPGというだけあり、趣向が凝らされた仕掛けが盛りだくさんだ！

マップA 飛び降りたら戻れない!? マップに高低差があるダンジョン

部屋と部屋をつなぐ通路がなく、離れ小島のように部屋が点在しているダンジョン。各部屋には高低差があり、高い部屋から低い部屋に飛び降りることで移動していく（逆は不可）。





▲▶ジャンプは、敵に着地するとダメージを与えられる。



◀人間大砲で、高低差を無視して移動可能。

マップB 見えない道を自分の足で確認? 構造不明の砂漠ダンジョン

荒れた岩場の周囲に砂漠が広がるダンジョン。マップAと同じく、このダンジョンも通路が存在しない。広大な砂漠をさまよいながら、クリア方法を探すことになりそうだ。

▶複数のフロアがある場合、広大な砂漠のなかから先に進む階段を探すことに。







電撃文庫の人気キャラが続々登場!!

本作に電撃文庫の人気者の全身パーツや武器＆小物パーツが登場する、注目のコラボ企画。すでに20作品のパーツが登場することが判明しているが、新たに「とある魔術の禁書目録」のインデックス（これまでパーツが登場することのみ判明していた）と、「アクセル・ワールド」のシルバークロウの全身パーツが登場することが明らかに！　しかも登場キャラは、まだまだ増えるとか!?

ヒーローを鍛えるダンジョンRPGの“らしさ”あふれる独自要素が判明!!

本作は、特訓施設で新米ヒーローを鍛えるダンジョンRPG。敵や罠に注意しながらマップを攻略するダンジョンRPGの醍醐味に、改造によるパワーアップやアジトのカスタマイズといったヒーロー物ならではの要素が加わり、これまでにない冒険が楽しめる。今回は、主題歌など“らしさ”あふれる2つの新要素を大紹介！





▲ドリルなどの装備パーツのほかに、主人公の外見を変えられる全身パーツもある。なかには、『ディスガイア』ファンにはたまらないパーツも！

◀必殺技の準備（いきなりは使えない）の「詠唱」など、ヒーロー物の“お約束”を再現しつつ、ラジコンを操るといったユニークなネタも満載!!



する2大新要素に迫る!!

人体改造

「改造」で心の力「ヒーローエナジー」が湧き出すぞ!!



スタッフコメント 改造の基本である戦略性だけでなくパズル的な要素も楽しめます！

ヒーローエナジーは、人間ならば誰もが秘めている神秘のエネルギーのことです。このエネルギーの流れをうまくコントロールすることで、ヒーローはさらなる成長を遂げるわけです。ほかの人体改造システムとあわせて効率よく配置・コントロールすることが重要で、それにより戦略性だけでなくパズル要素も楽しめます。　（新川宗平プロデューサー）

装備パーツを使って人体図を埋め立てることで、主人公の平凡な能力を大きく底上げする「改造」。これは、ただステータスを上げるシステムではない。じつは改造によって、主人公の強化に大きく関係する「ヒーローエナジー」が湧き出してくるのだ！　ここでは、改造のさらなる利点である、エナジーの基本を解説していこう。



▲▶“ヒーローの心”であるハート型のパーツから流れ出るのがヒーローエナジーだ。

エナジーの基本1 マップ（人体図）に登場する“心”から出現

ヒーローエナジーの特徴

- ハートマークのパーツを活性化すると流れ出す
- 埋め立てたパネル上を一定方向に直進
- ムキカエールで進行方向を変更できる

エナジーは、人体図に登場するハートのパーツ＝ココロから流れ出す。これは主に左のような特徴があり、詳細は不明だが、ココロが活性化している限りは流れ続けるようだ。また、ココロは複数ある模様。これはココロの登場＆活性法が重要になる!?



▶直進するエナジーを、アイテムのムキカエールで操る。活性化の方法は、ココロの近くを埋め立てることか？

エナジーの基本2 エナジーが流れ着くと改造装置の効果がパワーアップ

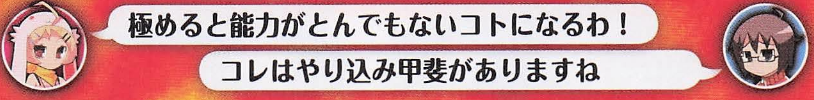


▶通常、詠唱できる特殊技の数は1つだが、「連続詠唱装置」の場合は、詠唱可能な技の数が増加。

能力の底上げに続く改造のメリットである、改造装置の設置。この装置にエナジーが流れ着くと、その効果がパワーアップ！　しかも、エナジーが流れた距離が長いほど、強化の度合いも上昇する。つまりエナジーは、改造装置まで“長く”流すことが重要なのだ。



◀長距離を流したエナジーを注ぐと、装置の効果がアップすることも!?



ギミックA リモコンでラジコンを操り離れたモンスターを爆撃!



▶主人公の前に出現したラジコンを敵の前に移動させて爆破！

マップに落ちているリモコンを拾うと、どこからともなくラジコンカーが登場するギミック。このラジコンはリモコンで自由に移動させることができるほか、自爆させることもできる。これは主人公は動かずに、離れた場所にいる敵を攻撃可能ということ。リモコンが落ちていたら、必ず拾って敵を爆撃だ！　なお、主人公ではなくラジコンが移動するので、離れたマップに送り込んで構造や敵を探ることもできる!?

ギミックB 人間1人を運ぶほどの巨大な風船で空をスイスイ移動!!

マップに風船が浮かんでいるギミック。この風船につかまることで、空中を移動することができる。しかも、空を飛んでいるので、地上に存在するトゲが飛び出す罠などにかからないというメリットもある。どうやら、この風船がクリアのカギとなるダンジョンもあるようだが……？



▶風船で空中浮遊！　マップに高低差があるダンジョンでは、それを気にせずに移動できる点も便利だ。

ギミックC 3マス先に進むことができるロケットジャンプ!

ロケットのギミック。持ち上げるとジェットエンジンが始動し、移動すると3マス先まで飛んでいける！　敵から逃げたいときやマップの溝を飛び越えるなど、活用法はさまざまだ。



▲一本道で複数の敵に挟まれて大ピンチ！　こんなとき、ロケットで勢いよくジャンプすると……。

▲3マス先に移動。これで集中攻撃を受けずにすむ！



予約特典でラハールたちの全身パーツをゲット！

本作の予約特典は、特殊なミッションに挑戦できるカード。そのミッションをクリアすると『ディスガイア』のラハール、エトナ、フロンの全身パーツを入手可能。これは通常のプレイでは入手が難しいレアアイテム（不可能ではない）。ぜひ、特典で手軽にゲットすべし。カードでは『ディスガイア』のキャラデザインを手がける原田たけひと氏の描き下ろしイラストにも注目！

愛と代償





director
横尾 太郎 cavia
代表作：『ドラッグ オン ドラグーン』シリーズ

Co producer
岩崎 拓矢 cavia
代表作：『ドラッグ オン ドラグーン』シリーズ

producer
齊藤 陽介 SQUARE ENIX
代表作：『スターオーシャン』『ドラッグ オン ドラグーン』シリーズ

writer
名取 佐和子
代表作：『ドラッグ オン ドラグーン』シリーズ

writer
菊地 はな
代表作：「BQLSI STAR LASER」

illustrator
D.K
代表作：ノベル『神様のパズル』表紙イラスト

NieR project
×
DENGEKI GAMES

救いたいのはたった１人――その感情はどこまでが愛なのか、どこからが執着なのか。純粋な思いを、運命は容赦なく試すだろう。いかなる代償をも支払う覚悟がお前にはあるのか、と……。



NieR RepliCant

ニーア レプリカント

一途な愛がその男を

愛深き兄 Nier ニーア

妹のヨナを心から愛しむPS3版の主人公。ヨナが黒文病に冒されたことをきっかけに、彼の運命は急変。愛する妹を救うためだけに、マモノとの戦いに明け暮れるようになる。過酷な旅のなか、無邪気で屈託のない笑顔は陰をひそめ、荒れた言動なども目立つようになっていく。



▲ヨナの肉体を蝕む黒文病。放っておくと死に至るこの病から妹を救いだすため、兄の戦いの旅が始まる！

電撃独占が目白押し!! シナリオライターインタビュー

甘美かつ苛烈なストーリーで、多くのプレイヤーに忘れられない記憶を刻みつけたA・RPG『ドラッグ オン ドラグーン（以下、DOD）』シリーズ。その開発スタッフが再び結集して描く、新たなる悲劇――それが『ニーア』だ。本作を愛してやまない電撃ゲームスでは、この衝撃の問題作の魅力を徹底追究！　物語を生み出した2人のシナリオライターへのインタビューをはじめ、物語にも深くかかわる魔法の存在、ゲームの舞台となる世界など、細部にわたって迫っていく。また、電撃PlayStationとの連動企画「ウェポンストーリー」の連載も開始！　父と娘の物語である『ゲシュタルト』と、兄と妹の物語である『レプリカント』、2機種で展開する似て非なる物語の深淵に、ぜひ触れてみてほしい。

■「ニーアプロジェクト」とは？

Xbox 360版は父が活躍する『ニーア ゲシュタルト』。PS3版は兄が戦う『ニーア レプリカント』。1つのゲームタイトルを主人公の設定を変えて2つの見せ方で発売するという、かつてない趣向に期待が高まる。ちなみに、『ゲシュタルト』は英語音声、『レプリカント』は日本語音声が収録される。

ニーア レプリカント		
2010年発売予定	価格未定	
PS3 ジャンル	A・RPG	ACT
メーカー	発売元:スクウェア・エニックス／開発元:キャビア	
備考	プレイ人数:1人用	

守るべき者を奪われたとき、
純粋なる想いが帯びる色は何色か？
禍々しくも純粋な狂気を、
誰が責められるというのだろう――。



▲白の書とともに封印されし言葉を探すため、旅を続ける主人公。彼の行く手に待ち受ける戦いとは……？

狂わせた――。



怒れる父 ニーア

Nier

強靭な肉体と、 不屈の精神力をあわせ持つ、Xbox 360版の主人公。たった1人の肉親であるヨナを溺愛しており、彼女の身体を侵す黒文病を治す唯一の方法であると言われる「封印されし言葉」を求め旅立つ。その力強き愛は、いつしか憤怒の炎へと変わった……。

NieR Gestalt™

ニーア ゲシュタルト

ニーア ゲシュタルト			
2010年発売予定		価格未定	
Xbox 360	ジャンル	A・RPG	ACT
	メーカー	発売元:スクウェア・エニックス／開発元:キャビア	
	備考	プレイ人数:1人用	



物語 Story

本作のテーマは「絆」。この作品が私たちに投げかけるものとは？ 物語のすべてを知るシナリオライターの2人が、はじめて語る真実。

両性具有の戦士 カイネ Kaine

左半身をマモノに侵された「マモノ憑き」の戦士。両性具有が原因で幼少期にいじめを受けた過去を持つ。言動は粗野で大飯食らい。マモノの侵食を抑えるため、激しい露出の服を好む。

プロローグ Prologue

それは遠い未来。人類がゆるやかに滅びつつある時代。「マモノ」 と呼ばれる人類の敵が徘徊するこの世界で、小さな村で暮らしていたニーアは、娘（妹）のヨナを守ることに懸命だった。唯一の肉親である彼女への愛情こそが彼の心の支えであり、彼が生きるすべてといっても過言ではなかった。

しかし、悲劇は突然訪れる。ヨナが不治の病と言われる「黒文病」に倒れたのだ。肌に浮かび上がる不気味な黒い文字。それが全身に広がり切ったとき、その者は死を迎えるという。ニーアはヨナを救うため、黒文病を治す唯一の手段とされる「白の書」の秘密を求めて過酷な旅へと身を投じる——。

絶滅危惧種なシナリオライターと森ガールなシナリオライター

「最初の仕事は……まずディレクターの横尾さんの頭の中を把握するところから、でしたね」

そう言って菊地氏と名取氏は互いを見ながら微笑みを浮かべた。インタビューを遠巻きに見ていた本作のディレクター・横尾太郎氏も思わずこれに苦笑する。

3人の付き合いは長いそうだが、インタビューのような公の場で菊地氏と名取氏が語らうのは、今回が初めてとなる。まずは自己紹介の代わりに、互いに互いの印象を尋ねてみた。

「菊地さんは……すごくピュアな人ですね。ある意味、ピュアすぎて、ときどきとんでもないことをぶっちゃけたりするからびっくりするんですけど（笑）。物事を見る視点が人とは違うなぁと、いつも感じています。それに、心底ゲームが好きで、考えてることのすべてがゲームに直結していく。だから、横尾さんとも話が合うんでしょうね。この2人は絶滅危惧種の動物のように、手厚く保護しなければならない存在だと思います（笑）」

一方、菊地氏から見た名取氏の印象は？

「長年の知り合いではあるんですが、実は名取さんの人間性をよく知らないというか（笑）。浅野いにおさんのマンガに出てきそうな雰囲気の人。最近の言葉で言うと、森ガールです、ホントに。シナリオライターとしては幅広く、いろんなタイプのシナリオが書ける方ですが、特に家族などの濃密な人間関係を描くのに長けてるなぁと。リアルすぎて、私では踏み込めないような領域のところに手が届く。そういうところをすばらしいなぁと思いながら、非常に楽しくお仕事させていただきました」

そんな2人が、手間ひまをかけて作り上げた『ニーア』のシナリオ。まずは『レプリカント』のシナリオを完成させ、それを基に『ゲシュタルト』の制作にとりかかったという。

「横尾さんの原案を聞いて、それをプロットにするところから作業が始まりました。彼の頭の中ではすでに『ニーア』の世界観などは形になっていたのですが、具体的に固まっているものもあれば、かなり大雑把な部分もありました。そのバラバラなものを、まずはバランスよく構築していくことからスタートさせました」

と菊地氏。それを受けて、名取氏が主だったシナリオを書き上げていったそうだ。

「最初のうちは横尾さんと菊地さんとで作られた『ニーア』独特の設定を把握するのに苦労しましたね。そのうえで、私のほうから各キャラの過去や性格などについての提案をし、少しずつ肉付けしていきました。ときどき、キャラに入り込みすぎて細かいエピソードをつけすぎてしまうことがあったので、それを削ったりするのが残念だったり、大変だったり（笑）」

カイネが幼少期にいじめられていた、という設定も名取氏と菊地氏の会話の中で生まれたという。

「どれだけのことをされたら、こんなに歪むんだろう、とか。『DOD』のころと同様に、何度も何度もメールしたり、打ち合わせをしたりしましたね」

プレイヤーに強烈なインパクトを与えた、『DOD』の世界観。救いがなく、退廃的で虚無的。プレイする者に、これでもかと無力感を叩きつけるあのシナリオは、シナリオライターとディレクターの度重なる会話、そして想像力から生み出されたものだった。そして、今回の『ニーア』でもまた同様に、切磋琢磨が繰り返される中で、キャラクターたちに強く、濃い命が吹き込まれていくこととなる。

『レプリカント』の兄ニーアは予想以上の難産だった

2つの機種で、父と子、兄と妹の似て非なる物語が描かれる本作。シナリオを描くうえで難産だったのは、兄のニーアのほうだった、と名取氏は語る。

「親が子を守るのって、当たり前だと思うんです。命をかけてわが子を守る。父の動機は自然で、明白でした。ただ『レプリカント』に関しては、兄がそんなにまでして妹を守るか？　というのが、ところどころひっかかってしまって。そこには強い思いがなくちゃいけない。その思いの形の落としどころを見つけるのに、苦労しましたね」

兄妹愛の深さというと、『DOD』のカイムとフリアエ（※1）を思い出す人も多いだろう。しかし、ニーアとヨナのそれは、また違う兄妹愛だという。

「近親相姦だって割り切ってしまえば、逆にカンタンなんですけど、そういうわけでもないんですよね」

菊地氏は、それを“依存”という言葉で表現した。

「何かと戦ってまで誰かを助けに行く、という物語を作ろうとしたとき、主人公に必要なメンタリティってなんだろう？　と考えたんです。それが血の絆だったわけなんですが、それだけじゃ足りない。やっぱり兄は妹に依存してる部分があって、彼女がいないと自分が立っていられない弱さがあるんじゃないかと。それと同時に、弱さがあるからこそ捨て身になれる無謀さとか強さを、逆に手に入れられるんじゃないかって」

兄ニーアが抱える、深く暗い矛盾。彼自身はそのことに気づいているのか、いないのか……。

「逆に『ゲシュタルト』の父のニーアには、それほどの複雑な心境はなく、純粋に愛娘を救いたくて戦う、強くたくましいお父さんです。かわいい娘に振り回される父親といった感じで、すんなり描けました」

父と兄——守るべき者としての“理由づけ”の部分で、かなり苦労の度合いが違ったようだ。

純粋さがときに人を傷つけるその、記号としてのヨナの存在

『レプリカント』における兄ニーアが、妹を守ることに自らの存在価値を見出す一方で、妹のヨナはその愛情を一身に浴びる、か弱き者として描かれている。黒文病に侵され、不治の病と戦ういたいけな少女。しかし第一報が誌面に出た当初から、彼女の資料にはただかわいいというだけでなく“小悪魔的”という表現がなされていた。はたして、その真意とは？

「ヨナは自分がかわいいと知っている甘えた子です。そのかわいさを、知らず知らず利用している部分がある。大人に守ってもらわなければ生きていけないことを知っているから、無意識にそういう素振りをする」

菊地氏のその発言を受けて、名取氏は、さらにこう

「切なくて胸を締め付けられるストーリーに仕上がりました」（名取氏）

付け加える。
「『ニーア』の登場人物の中で、唯一ヨナだけが周囲からの愛情を全面に受けている存在。彼女にとってはそれが当たり前で、さらに無邪気だから始末に負えない。その純粋さで、なんの遠慮もなく知らず知らず人を傷つける。しかも、それがいいとか悪いとかの判断もないんですね、子供だから」

無邪気でかわいい、お姫様のような存在のヨナ。しかし、そこにもまた、ニーアとは異なる側面、つまり“表と裏”が潜んでいるようだ。

誰からも愛されなかった つらい過去を持つカイネの秘密

誰からも愛されるヨナとは対照的なのが、両性具有のヒロインであるカイネの存在だ。このとんでもない設定は、いったいどこから？　と尋ねると、菊地氏は「とんでもないですか？」と首をかしげた。
「マンガとかではよくある設定かな、と思うんですけど。わりとありますよね？」

……確かに、一部の世界ではよくあるといえばよくある。あります……けれども。

「私達としては両性具有の設定自体、そんなに大きなことだとは捉えていなかったんです。個性の1つ、くらいの感覚で。キャビアのスタッフの女性がひと言「ヒロインを男性にしてほしい！」って、冗談か本気なのか言ったことがあったから（笑）。で、それいいねってことで取り入れてみたら、両性具有であることだけが、妙に独り歩きしちゃったんです。結果的には、この設定を取り入れたことで、カイネの過去にも厚みが生まれて、すごく書きやすくなりました」

名取氏はかなりキャラの心情に入り込んで、カイネのセリフを書くことができたそうだ。ただ、海外版となる『NIER』のプロモーションムービーで話題となった、誰もが驚くほどの口汚いセリフは、菊地氏があとで付け足したものらしい。
「名取さんが伏せ字で書いたシナリオに、当てはまる下品な言葉をいろいろと見つくろいました（笑）。『ゲシュタルト』では、ギリギリの表現で英訳してもらっています」

キレイな声で、汚い言葉を連発!? カイネ役の声優は……？

さらに、まだ声優陣が明かされていない、『レプリカント』音声収録時の秘話も語ってくれた。
「収録にも立ち会ったのですが、カイネの汚い言葉を実にキレイに声優さんにしゃべってもらいました。もともとの伏せ字部分も全部言葉にしてもらったんですが、どこまで本編に収録できるかは……ものすごく疑問です（笑）。でも、たとえそこが聞こえなくても、ゾクゾクするほどの演技でした。楽しみにしていただければと思います」

そういえばカイネには、マモノ憑き（※2）の体を理由に露出の激しい服装を好むという過激な設定も。そもそも、どうして彼女はマモノに憑かれることになってしまったのだろう？
「そのあたりのエピソードは、本編の中でサウンドノベル的な形で語られます。カイネの過去に何が起こったのかは、そこで確かめていただければ」と名取氏。

彼女の過去に、いったい何があったのか？　その内容は、本編をプレイした者にのみ明かされるべきことだろう。筆者の今すぐにでも知りたい気持ちを抑え、インタビューを先へと進める。

▼ウワサのカイネの粗野なセリフをバッチリ演じた声優とは？ ニーアや白の書などの配役にも注目が集まりそうだ。



シナリオ担当

名取佐和子

Profile

代表作に『DOD』『テイルズ オブ エターニア』など。ディレクターの横尾氏とは旧知の仲。最新作「99のなみだ」シリーズでは、小説版の執筆も手がける。

シナリオ担当

菊地はな

Profile

近年では、iPhoneで話題のシューティングゲーム『BQLSI STAR LASER』を開発。こちらも横尾氏との親交が深く、『DOD』では横尾氏とともにプロットを手がけている。

KEYWORD解説

※1：カイムとフリアエ

『DOD』の主人公と、その妹。妹のフリアエは、実の兄であるカイムに恋愛の情を抱いていた。兄に受け入れられなかったことに絶望した彼女は、シナリオによっては……。

※2：マモノ憑き

肉体の一部をマモノに侵された状態のこと。マモノは日光を嫌う習性があるため、肌を露出することでマモノの肉体への侵食を遅らせることができる。また、マモノ憑きとなったモノに対しては偏見が強く、村に入れないなどの制約が多い。

※3　救いがない『DOD』

『DOD』はマルチエンディングであったが、どのシナリオに進んでもまるで救いがなく、ほぼ絶望的な結末を迎える。そのため一部では、「鬱ゲーム」と呼ばれ、熱狂的なファンを持つ。未プレイの人は、今のうちにプレイしてみては？

『ニーア』が正統派の物語に 落ち着いた（？）理由

聞けば聞くほど、一筋縄ではいかない要素を多分にはらんでいるかのように思えてくる『ニーア』。特に『レプリカント』は、兄と妹の関係性を含め、いかんとも表現しがたい……。あえて言葉にするならば“気持ちの悪い”部分を多く見せてくれる物語となっているようだ。

しかし『DOD』を経て、あらためて横尾氏とタッグを組んだ名取氏にとって、今回の『ニーア』のプロットと物語は、意外なほど“正統派”だったという。
「横尾・菊地組のことだから、もっとぐちゃぐちゃでエグイものが来るのかな、と思ってたんです。そしたら予想外にすごくキレイなものがやって来たから、最初はとても驚きました（笑）」

確かに細部を見ていけば、居心地の悪いようなダークさがあちらこちらに見え隠れする。しかし、大筋の物語は確かに美しいのだ。自分の中にある正義を信じて、愛する者のために戦い、突き進む男の物語……そこには一点のかげりも曇りもない。

あの『DOD』から約6年。横尾氏と菊地氏にどのような心境の変化があって『ニーア』のプロットへとたどりついたのか？　そこで『DOD』当時、どのようにしてあの設定を考えたのかと尋ねてみると……。
「もともと、横尾さんと飲みの席で話したことなんですけど、敵の人間をバッタバッタと斬り倒して、100人、200人とカウントしていくようなゲームってたくさんあるじゃないですか。それで『DOD』を作る前にあれこれ考えてみたんです。人をたくさん殺してヤッホー‼　って言ってる人間のメンタルって、どんなことになってるんだろうって」

悩んだ末、両氏のたどり着いた答えは「結局のところ、そんなことを楽しめる人間は、すでにまともな精神状態じゃないのだろう」というシンプルなものだった。そうして生まれたのが『DOD』のキャラクター達である。異常な環境へと追い込まれた主人公らが、狂気ともいえる極限の精神状態で戦いを強いられる物語。それは、プレイヤーにとって一種の強烈なリアルとして映ったはずだ。それまでの多くの作品が、ゲームとして“あえて無視”してきた領域を直視したものであったから。そして、そこに熱狂的なファンも生まれ、（筆者も含めて）彼らが本作においても、そういった世界や物語に期待をしている傾向にあったことは間違いない。しかし……。

「最近になって戦争のニュースを見ていたら、わりとまともな人たちが、まともな理由で殺しあっている。それが現実なんだよね、という話になりました。あっちの正義とこっちの正義がぶつかりあって、それが正しいと信じることさえできれば、それだけで人は何の疑問もなく人を殺めることができる生き物なんだ、と思い至ったんです。このことをよくよく考えていったら、どんどんと少年マンガで描かれているような、まっすぐなストーリーに通じていったんです」

努力と友情の果てに ニーアが手にする勝利とは――

「『ニーア』のシナリオで目指したのは、少年マンガなんですよ」

そう菊地氏は言い切った。少年マンガ……それはいわゆる友情・努力・勝利の方程式で描かれる、絶望を抜けた先には必ず希望がある世界だ。
「『DOD』は何も救いがなくて（※3）、最初から最後まで「みんな死んじゃえ」をやりきった作品でした。やりきったんだから、次は別のことをやろうというのが私達の総意でした。それに前回の横尾さんのインタビュー（電撃ゲームス Vol.1に掲載）でも書かれていましたが、今回はもう少しハッピーで王道な方向性の作品を、というのがプロデューサーの意向でした。それに沿おうというところからプロット作りを始め、たどりついたところが少年マンガでした（笑）」

その意向がかなえられたのかどうかは、実際にゲームをプレイしてみないことには、私たちにはわからない。ただ、シナリオをすべて書き終えたあとの心境を、名取氏はこう語る。
「キャラ同士の関係性とか、仲間感といったものはしっかり描けたかな、と思います。ああ、美しい物語だなというのが私の正直な感想です。キャラの抱えた問題など、それぞれに暗い部分はありますが、全体的に切なくて胸を締めつけられるようなストーリーに仕上がりました。純粋さをリアルに追求した結果、いわゆる少年マンガにはなりきれませんでしたけど（笑）」

“正義”という信念、“信じる”ということの純粋さ。それはいたって正常でありながら、しかし、ある種の“狂気”でもある。誰かにとっての正義が、全世界の人間にとっての正義とは限らない。私たちがそういう世界に生きていることは、火を見るより明らかだ。

ヨナを思うニーアの強い気持ち。誰もが抱く“愛する者を守りたい”という心。それが美しい側面ばかりを持ち合わせたものではないということを知りながら、私たちは正義の味方である主人公を操り、敵をバッタバッタとなぎ倒すゲームを遊んでいる。そして現実の世界では、今もどこかで戦争や紛争が起きており、“正義”が多くの人々の命を奪っている……。

「現実世界では誰も傷つけたくないって思って暮らしている人が大半なのに、ゲームではより多くの敵を倒したいって純粋に思うんですよね。そして、それがこのうえなく楽しい。不思議ですよね」

菊地氏の言葉に、何かを見失いそうになる。

人間とは、どんな生き物であるのか？　傷つけたくないと思う心は、ただの詭弁なのか？　本当は誰かを傷つけたいと思っているのか？　その代償行為としてのゲームなのか？　いや、それとも……？

本当に、私たちは『ニーア』で何を思い知ることになるのだろう。

（text by 松下 彩）



魔法
Magic

剣と魔法を駆使し、マモノを駆逐する。博識の書物がもたらす魔法の力。使いこなした者だけに、愛する者を救う力が与えられる

謎の魔法使い 実験兵器7号 No.7

ニーアと行動をともにする魔法使い。その正体はいまだ謎に包まれている。なんらかの実験で生み出された生命体なのか、もともとは人間であったのか、名前も含め気になるところ。

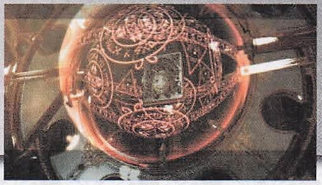
マモノたちに対抗する手段……白の書により発現する力

ニーアは白の書の力を借りることで、魔法を使用できる。魔法は、マモノから得られる「ワード」によって、その能力を強化可能。マモノとの戦いにおいて、その力を使いこなせるかどうかは重要なファクターになりそうだ。ちなみに、昨年のTGSにて出展された体験版では、魔法発動後、狙いを定めて撃つといったSTG的な要素も盛り込まれていた。ここでは、そんな数ある魔法のなかから、4種の名前と効果を紹介！

CHECK!!

白の書をはじめとした書物とニーアの関係性は……？

ニーアの旅に同行し、さまざまな形で彼を導く白の書。なぜ書物が意志を持ち、魔法の力をニーアへと与えるのか……？　また、どうやらこの世界には、白の書以外にも、似たような書物がいくつか存在している様子。これらもニーアの味方に、あるいは敵となるのか……!?



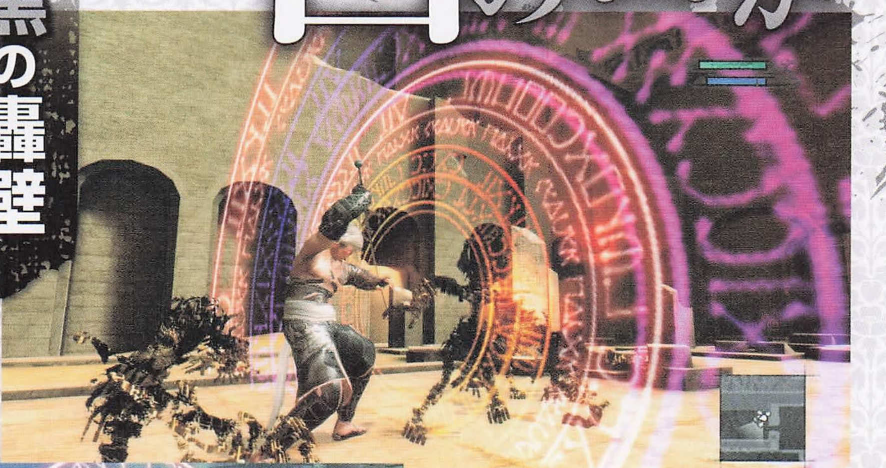
◀古い神殿の奥に封印されていた白の書。博識だが、一部の記憶を失っている。



世界に点在する謎の書物

白の書が

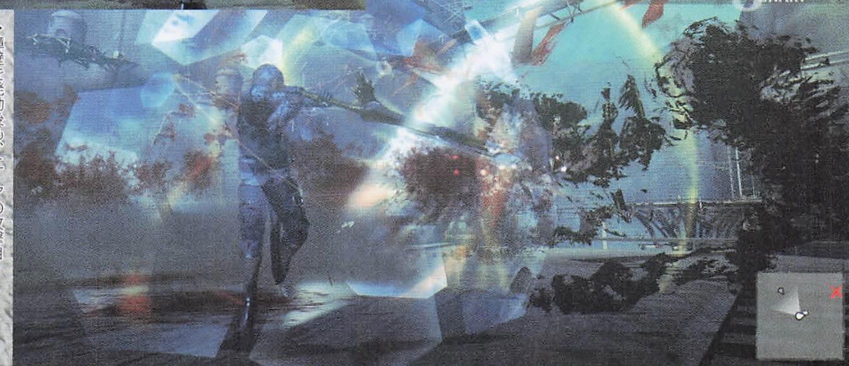
黒の轟壁





◀マモノの攻撃を一定時間遮断する、魔法障壁を発動。体力が危険なときなどに使うと、身の安全を確保できそうだ。

▲魔力をためて放つことで、全方向からの攻撃を防ぐ強力な障壁を作ることも可能。ただし、なかにはこの障壁すら貫通する攻撃もある。



▶障壁を発動後も、ニーアの攻撃自体は命中させることができる模様。一方的にダメージを与えていけるとしたら、使い勝手はよさそうだ。

黒の旋舞

▼ニーアの身体の周辺を、魔力を帯びた球体が回り、触れた敵にダメージを与える魔法。魔力をためて放つことにより、出現する球体の数を増やし、回転速度を上げることができる。マモノの群れへと突っ込む直前で使用すれば、走り抜けるだけで複数のマモノへとダメージを与えることができるだろう。





ニーアの頭上のアイコンに注目!!

ニーアの頭上に出現している「薬草」のアイコン。どうやら戦闘中に、回復アイテムを使うこともできるようだ。

▲魔法を使用している間に、武器による攻撃を繰り出すこともできる様子。魔法と武器の合わせ技で、防御力が高いマモノにも大ダメージを与えられそうだ。効果範囲はそれほど広くないようだが、近距離戦では無類の力を発揮する魔法といえる！

もたらす黒き力――。

黒の処刑

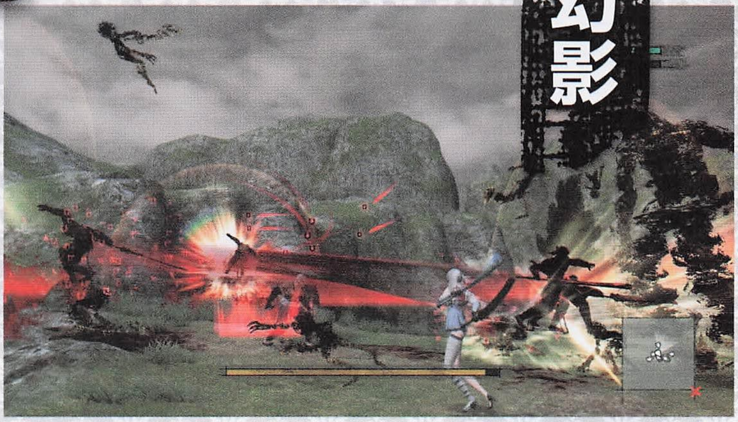


◀地面から魔力の槍を垂直に撃ち出す魔法。射線上にいるマモノを突き上げ、串刺しにする。突き上げた敵に追撃を決めることも可能か？



◀魔力をためて放てば、出現する槍の本数を増加させることが可能。多くの敵を巻き込めるので、ザコに囲まれたときに使うと効果が高そう。

黒の幻影



▼範囲内に捉えた敵を、ニーアの分身が攻撃するという特殊な魔法。魔力をためて使うと、分身の攻撃力と攻撃回数が増加する。分身と協力して連続攻撃を決めろ！

▲白の書が発動する魔法には「黒」の名前が付く。この世界では、「黒」という言葉は「マモノが持つ力」を意味するようなのだが…？



CHECK!!

魔法は「タメ」が重要なファクターに！

各魔法は、魔力をためて放つことで、効果が大きく変化する。ただし、魔法をためている間はスキだらけとなるので、ハイリスク・ハイリターンな要素といえるだろう。

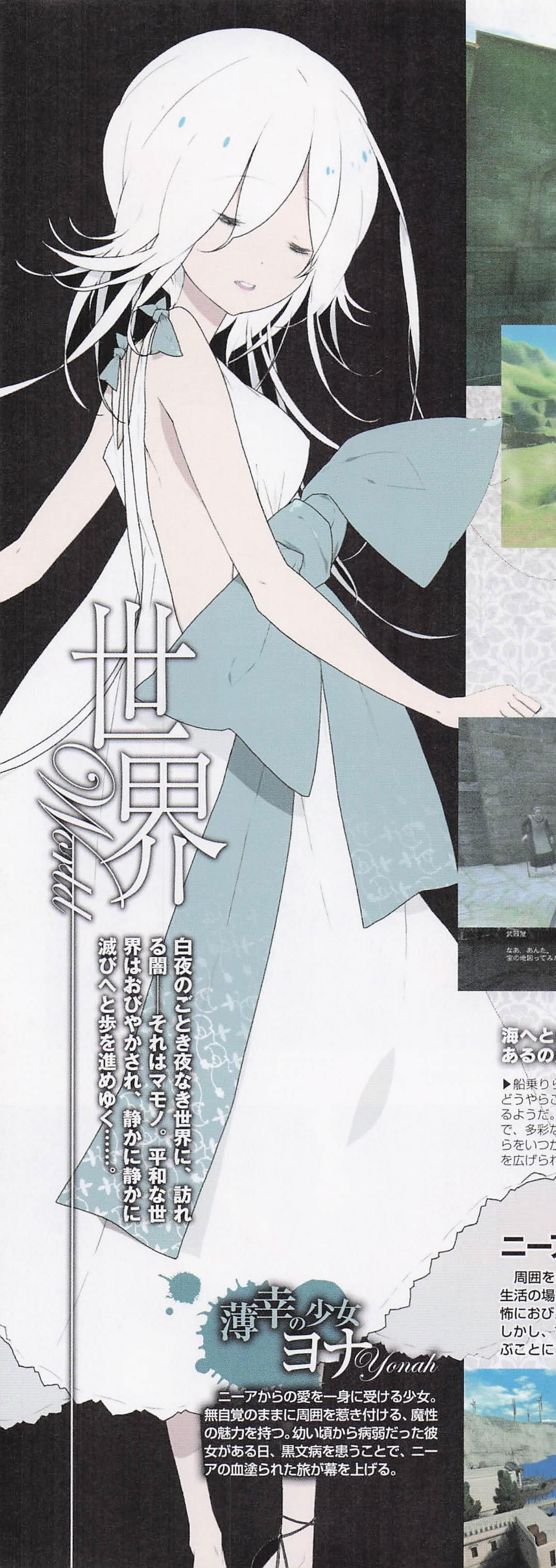


▲即発動すると、効果範囲が狭く、威力も低いが……。

タメ



▲ためるとそのぶん、効果範囲が広くなるなどの恩恵が！



世界 World

白夜のごとき夜なき世界に、訪れる闇――それはマモノ。平和な世界はおびやかされ、静かに静かに滅びへと歩を進めゆく……。

薄幸の少女 ヨナ Yonah

ニーアからの愛を一身に受ける少女。無自覚のままに周囲を惹き付ける、魔性の魅力を持つ。幼い頃から病弱だった彼女があるある日、黒文病を患うことで、ニーアの血塗られた旅が幕を上げる。

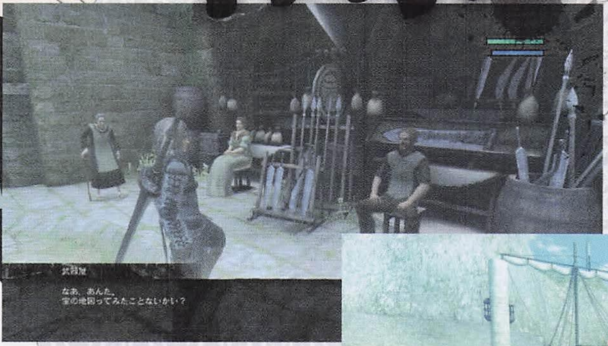




一見のどかにも感じられるニーア達の村だが……

◀▲マモノの脅威にさらされている人間達。人々はその圧倒的な力から逃れるため、四方を山に囲まれた場所に村を構えたり、入口に巨大な門を設置するなど、生きながらえるための努力に余念がない。

闇は静かに



村にある商店で冒険の支度を整えられる

◀ニーア達の村には、小さいながらも立派な商店街が存在している。さまざまな店が軒を連ねるこの場所なら、冒険に役立つたくさんのアイテムが手に入るだろう。ときには、マモノや黒文病に関する情報を入手できる機会もありそうだ。



海へと出る機会もあるのだろうか……!?

▶船乗りらしき人物と会話するニーア。どうやらこの世界にも、海が存在しているようだ。大きな帆船から小さな漁船まで、多彩な種類の船も見てとれる。それらをいつか手に入れられれば、行動範囲を広げられる可能性も？

ニーアたちの暮らす村や港街にもマモノの影がしのびよる

周囲を自然に囲まれた、山間の村がニーアとヨナの生活の場。蔓延する謎の奇病と、襲い来るマモノの恐怖におびえつつも、人々は毎日を一生懸命生きている。しかし、マモノの侵攻はついにこの平和な村にもおよぶことに！ これが、封印されし言葉を集めるニーアの行動によるものなのか、はたまたこれをきっかけに、ヨナに黒文病が発病するのか？ 村の中といえど、安心して気を緩めることはできそうもない。光の中では活動できないとされるマモノが、鎧などで陽光を遮断してまで村や人間を襲う理由とはいったい……。





迫り来る…

山のように巨大なマモノの襲撃!!





▲ニーアの身の丈の数十倍もあろうかというマモノまで侵攻してきた。こんな化け物を相手に、どう戦う!?

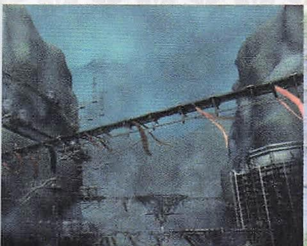


▲村の衛兵が2人がかりで扉を抑える。強固な防壁を築いても、易々突破してくるマモノもいるようだ。ケタ外れの腕力を発揮するマモノ達と互角に戦うには、いったいどのような立ち回りが求められるのだろうか？

逃げまどう村人たちの悲鳴の中で戦う



▶村の中へと侵入してきたマモノと戦うニーア。あまり派手に戦うと、周囲の人物や建物に損害を出してしまう可能性も？　マモノを見ると一目散に逃げる者や、逆に武器を構えて助勢してくれる勇敢な者など、村の人々も個性的！



登場人物紹介
新キャラクターを徹底分析

本作の物語は、ニーアやヨナ、カイネをはじめとする、数々の個性的な登場人物たちによって織りなされていく。今回は新たに、双子の美人姉妹であるデボルとポポルの存在が公開された。ニーアとヨナのよき理解者として登場するこの2人。はたしてこの美しき姉妹が、ニーア達にどのような影響を与えるのだろう？



Debol デボル
明るく、活発な性格の女性。歌をこよなく愛し、村の噴水でその歌声を聴ける。

Popol ポポル
村の図書館の館長を務める女性。物静かで温和だが、芯は強い。

双子の姉妹 デボル&ポポル



▶丁寧な口調でしゃべるポポル。ニーアに村長の様子を確かめてくるよう頼むなど、さまざまな仕事や助言を与えてくれるようだ。

対照的な性格の2人



2人の存在がニーアとヨナの心の支えとなる……

▲姉御肌で、きっぷのいい口調でしゃべるデボル。彼女たち姉妹が、ニーアやヨナを気にかけてくれる理由とは……!?

CHECK!!

この2人の名前には聞き覚えが── !!

『デボル』と『ポポル』。この名に聞き覚えがあるという人もいるのでは？　それもそのはず。彼女たちの名前は、『DOD』シリーズに登場していた武器「デボルポポル」とまったく同じだ。ディレクターの横尾氏によると、特に深い意味はないそうだが、『DOD』からのファンには、ちょっとうれしいサプライズだろう。

「デボルポポル」ウェポンストーリー

『DoD』より

Lv.1
姉妹の刀匠「デボ」と「ポポ」が叩き上げた剣。デボの剛力とポポの繊細さ。王国のどんな鍛冶屋が挑んでも、この二人に勝てるものはいなかった。

Lv.2
ある日、二人の評判を聞きつけ一人の吟遊詩人が現れる。詩人の天使のような美しい容姿とやさしい性格に二人は心を一瞬にして奪われた。

Lv.3
詩人の愛をその身に受けようと必死で剣を作る二人。だがお互いが詩人を求め醜く競いあったために出来上がるものはなまくらな刀ばかり。

Lv.4
それを見かねた詩人は二人を嫁に迎え入れる。深い愛情に満たされた姉妹は、更に腕に磨きをかけ、この銘刀「デボルポポル」を作り上げた。

『DoD2』より

Lv.1
むかしむかし、北のとある寒い国にデボとポポという、とても仲の良い姉妹の鍛冶屋が暮らしていました。いつものように二人が仕事に励んでいると、大慌てで村人が駆け込んで来ました。なんと！幼い頃に突然消えた母が見つかった知らせでした。

Lv.2
母"ポコ"は、山の拳にある巨大な氷塊の中に当時と変わらぬ若々しい姿で閉じ込められておりました。二人は力を振り絞って何度も氷塊を壊そうとしましたが、いくら火をくべようが、巨大な鎚で叩こうが、まったく壊れる気配はありません。

Lv.3
諦めかけた時、ポポが言いました。『お姉様……私達の鍛えた剣ならひょっとして……』デボは二人の愛と努力の結晶、傑作"デボルポポル"を母眠る氷塊へ！　するとどうでしょう！二人の身体は氷の中の母に抱かれておりました。

Lv.4
『二人とも…大きくなって…。』母は氷塊の中で生きておりました。二人は嬉しくてずっと泣きました。そして、何日も語り合いました。二人が出ていく時、母は二人を引き止めませんでした。なぜなら姉妹は炎を扱う鍛冶屋だったからです。

NieR Weapon Story 01

ニーア ウェポンストーリー

電撃ゲームス＆電撃 PlayStation 特別連載企画

スタッフ書き下ろしのオリジナルストーリーを独占掲載

本作には、30本を超える武器が登場。この武器それぞれにまつわるエピソードを「ウェポンストーリー」として、キャビアの開発スタッフが書き下ろす夢の独占連載がスタートした！　電撃ゲームスと電撃PlayStationにて、毎回2本ずつ楽しめるこのウェポンストーリー。ゲームには収録されないここだけの読み物となるので、ファンは必見だ！

ウェポンストーリーとは？

『DOD』シリーズのお楽しみ要素の1つであった、入手した武器にまつわる伝説や物語。ニーア達の物語との関わりこそないが、そのいわれを知っていれば、より愛着を持って武器を振るえることは間違いない。ちなみに本作には、『DOD』でもその名を見られる武器が登場する。それらに関しては、『DOD』でのウェポンストーリーも併せて掲載するので、その違いや繋がりついても注目してほしい。

百獣の剣王

Lv.1
むかしむかしある王国に３人の兄弟がいました。３兄弟の長男はその国をしはいする王様でした。王様はとても残酷でみんなこわがっていました。

Lv.2
王様は毎日毎日国民からひとりイケニエを選んで処刑しました。今日は家族の見ている前で母親の首をはねました。母親の頭は３回転ほど回って、既に殺されたその息子の頭のとなりに落ちました。ああ、なんという事でしょう。王様はそれを見て笑っているのです。ゲヘゲへと、気持ちの悪い声で笑っているのです。

Lv.3
そんなある日、王様は病気になりました。生きながらにして体がくさっていく病気でした。くさった体をひきずりながら王様は処刑を続けました。家臣達は逆らいもせず毎日毎日毎日毎日処刑を続けました。

Lv.4
最後に王様はくさって死にました気持ち悪いにおいをだしながら王様はくさって死にましたでも家臣達は王様の前で処刑を続けました毎日マイ日殺しましタくさった王様とくさった家臣とくさった国民とくサったくさっおまエたチの



草原の竜騎槍

Lv.1
王は老いていた。精悍だった眼差しからは光が失われ、逞しい体は見るも無惨に弛みきっている。そして、老いるに従って身につけた虚栄や恐怖が、王の心を醜く蝕んでいた。王は怖かった。だから守るべき領土を失わないように周辺諸国への侵略を繰り返した。王は怖かった。国民の声も家臣の言う事も信用ならなかった。だから暴力と圧政で全てを奪い取ろうとした。

Lv.2
王に忠誠を尽くす竜が居る。翼の無い竜は王の言う事なら何でも従った。彼は王に救われた恩義が故に、魂で報いる事を誓ったのだ。たとえそれが目に余る愚行でも、王の口から命じられたのであれば従った。竜にとって王は正義そのものだった。

Lv.3
ある日、竜が血まみれで王に謁見を申し出る。その血は幼い王子を暗殺した返り血だった。暗殺を命じたのは他ならぬ父王。竜は澱んだ目で王に願い出る。貴公の命には逆らう訳にはいかない。だが、貴公の命に従う事ももう出来ない。殺してくれ。そう言うと竜は力なくうなだれた。

Lv.4
それは昔話。数百年前に滅びた国の愚かな王と翼の無い竜の物語。草原には今も風が吹いていた。王と竜が誓いを交わしたあの日と変わらず、風が吹いていた。

『DoD』より
「草原の竜騎槍」ウェポンストーリー

Lv.1
昔、飛べない竜がいた。荒々しいが高潔な心を持つ彼は人間と交わることはなかった。だがある日、傷ついた若き騎士と一匹の竜が出会う。

Lv.2
竜は騎士を助けると、彼が目覚めるのを見届け、その場を立ち去ろうとした。翼のない竜は、役立たずと人に忌み嫌われていたからだ。

Lv.3
別れ際、騎士が言った。「この恩は生涯忘れない」時が流れ、年老いた竜は人間の軍勢に取り囲まれる。竜が死を覚悟したその時……

Lv.4
「翼なき友よ！長く待たせたな！」あの時の騎士が国王となり、数千の兵と共に現れたのだ。竜は忘れていた牙を剥き出しにして吼えた。

NEXT WEAPON → 1月29日発売の電撃 PlayStation Vol.465 にて、「名もなき刀工の剣」「地竜の鉤爪」のウェポンストーリーを公開!!

読者様のページ

カラーほうる

COLOR HALL

〜総天然色絵画頁〜

白黒オンリーだった読者ページがカラーに進出！　というわけで、読者様のカラー投稿イラストをご覧ください♪

初見のみなさま、初めまして&おなじみの方々、こんにちは。読者ページ「初台ゲームほうる」担当ライターのリューヤと申します。前号の土下座撮影パフォーマンスが効いたのか、ようやく当コーナーにもカラーページが割り当てられるようになりました！　ううっ、これで長く続いた白黒のみの不遇の時代に終止符が……担当編集GJ。なお、今回は1ページのみですが、カラーの投稿ハガキが増えればページが増えて見開きになる可能性もあるとのこと。というわけで投稿者のみなさま、今後とも変わらぬご愛顧と活発な投稿活動をよろしくお願いします！（リューヤ）



▲宮城県　鷺生香菜様：056：『ペルソナ3ポータブル』の女主人公とオルフェウスですね。現在3周目のプレイ中で「もちろん恋人は天田くん！」だそうです。



◀滋賀県　B・勇気様：029：プリニーの扱いに落涙を禁じ得ません。『プリニー』じゃ主人公になったのに、報われないな、お前……。



◀群馬県　蒼井智祐様：036：シェリアの回復にはお世話になりましたね〜。称号を「アイドルマスター涼」にできるのも楽しかったです。





▲大分県　也様：054：『戦国無双3』の立花宗茂＆誾千代（ぎんちよ）夫妻。史実では夫婦仲が悪かったという説もありますが、誾千代の目つきはそのせいか。

◀長野県　雪夢様：041：『リーナのアトリエ』って自営業の苦労がわかるゲームですよね（笑）。リーナがお金持ちのファラに憧れる気持ちはよくわかる。



▲高知県　ミモ様：023：一瞬「え、誰だこのキャラ？」と戸惑った1枚。『ドラクエIX』の自作主人公だそうです。



▲東京都　桃水りん様：011：『エンド オブ エタニティ』も発売間近。武器が銃火器のみなのがマニアックでいいですね。



▲神奈川県　木賊みどり様：024：白旗揚げるなイタリア！　そんなんだから「次はイタリア抜きで」と言われるんだぞ！



▲神奈川県　水井しろ様：020：コトネの躍動感が伝わってくる1枚。周囲に描かれたコマもにぎやかでいいですね。



▲京都府：Luxe様：044：「サンディこんなにかわいかったっけ」ってカンジー。キャラが立ってたのはよかったですけど。



▲群馬県　桃様：057：『.hack//Link』発売まで『G.U.』をプレイしてガマン中とか。あと1カ月少々ですからがんばって！



▲群馬県　さぶれ様：058：アニメ「テガミバチ」のニッチ。カラーページ獲得が遅れて時期外れになっちゃってすいません。



▲住所不明　藤村哲月様：059&朝里様：060：合作絵ですね。ハガキに住所などが書かれていなかったのでお知らせください。



▲栃木県　雷斗様：061：「カラー化、なるといいですね」とコメントが。なりました、大変長らくお待たせいたしました。



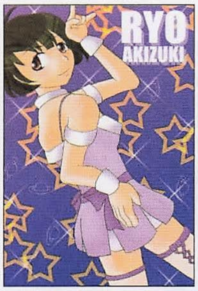
▲大阪府　六蓮様：062：ネコミミ衣装のリタ。肉球をデザインしたエプロンがかわいいんですよね、描かれてないけど。



▲神奈川県　えりまき様：063：『マイソロ2』にいまだにハマっています、とのこと。長く楽しめるのはいいことですよ。



▲長野県　美倖ゆうあ様：064：「電撃㤟王」でコミック連載中の『闘真伝』。あっちはリリスが誘拐されかかってたなあ。



▲新潟県　高橋智子様：065：『アイマスDS』で涼に「股がムレる」と始終言わせてるそうな。ディープな遊び方だ（笑）。



▲神奈川県　凛様：066：リアルでは先日、曹操の墓らしきものが発見されたそうで。観光地化されたら見に行きたいなあ。

初台ゲームほうる店員が選ぶ　お気に入りの1枚

リューヤの1枚



◀大阪府　遠野いずみ様：067：『FFT』にハマりまくって、気付いたらラムザが40歳を超えていたとか。その熱意を買ってお気に入りに選ばせてもらいました。絵からもコメントからも愛を感じたよ。

マスの1枚



▲東京都　朝霞太郎様：007：昨年見た夏の映画では「サマーウォーズ」が一番でした。ナツキ先輩のアバターも可愛かったですが、個人的にはマンスケおじさんのイカ型アバターも捨てがたい（笑）。あ、ケンジの冴えないリス型アバターもポイント高いです。

カナの1枚



◀兵庫県　アルタイゼン様：018：いや〜ハガキをめくる手が止まりました。なんて力強い作品でしょう。なんといってもこの色使いが好きです。実は『THE 地球防衛軍』も好きだったりします。私も守られたい！

ハルの1枚



◀千葉県　神取ルキュ様：027：『デビルサマナー』好きとして、絵柄にキュンとくるのもさることながら、セット販売してもおかしくない程のクオリティに感動。味のある作風に、すっかり引き込まれてしまいました。

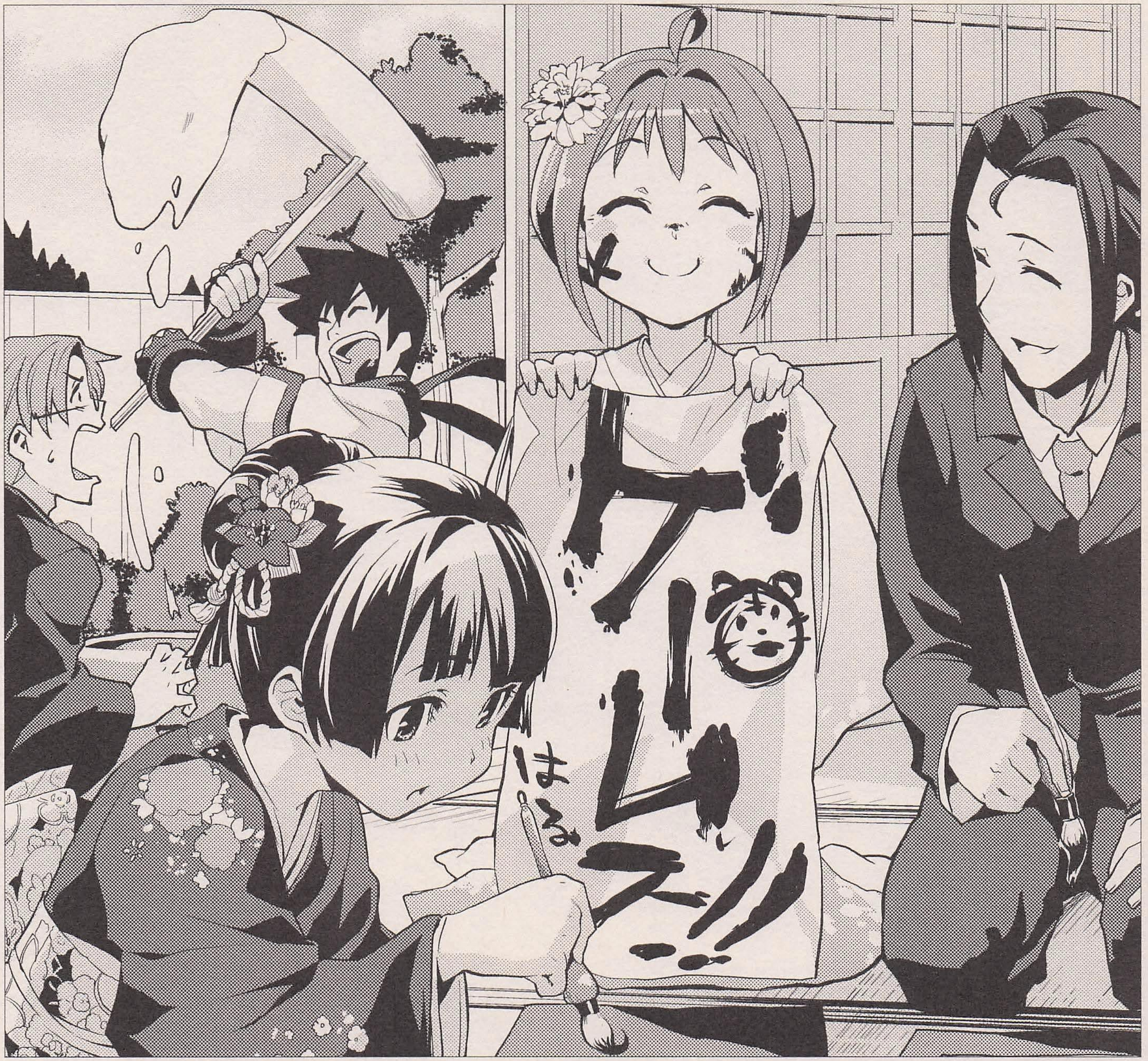
ここでは投稿時の注意点を少々。投稿にはハガキかメールを使用していただき、住所や氏名、ペンネーム、コメントなどを書き添えてP.201の住所（またはメールアドレス）までお送りくださいませ。また、掲載したハガキには投稿者様のペンネームのあとに数字が記されていますが、これはGN（ゲームほうるナンバー）といいまして、初掲載時に差し上げている会員番号です。この番号をお持ちの方は、投稿時にペンネームなどと一緒に記入しておいてください。その他、イラストや文字ネタが採用されるごとに投稿者様に10ポイントづつ加算するランキングについてなど、投稿の詳しい注意点もP.201に書いてありますのでご覧ください。（リューヤ）

読者様のコーナー

電撃ゲームスは投稿企画が2本立て!

初台ゲームほうる　もぐら商事

「ゲームほうる」の増ページ、そしてカラーイラスト投稿コーナー「カラーほうる」のスタートと、読者様のコーナーがさらにパワーアップ。これまで以上に投稿よろしくお願いします！



イラスト／しゅー

読者様の投稿作品を愛でる憩いの場

初台ゲームほうる

第4回



「どうせまたカラーページないんだろ」と予想してたみなさま、残念でした。その幻想をブチ壊す！　いろいろ苦労はありましたが、これを機につらいことは忘れてしまいたいと思います。具体的には土下座写真とか。



新しい年を迎えるにあたって、毎年恒例の部屋の大掃除を敢行したのですが、あれもこれもと欲張って中途半端に手を出したところ空き巣に入られた直後みたいな部屋になってしまいました。とほほ……。今年の抱負は女子力を上げること(痛)なので、部屋にある細々としたフィギュアやキャラグッズのほとんどを、心を鬼にして処分しました。見違える程キレイになった部屋で、気持ちよく年越しだ!!　と思いきや心にちょっと寂しさが生まれたのは……なぜ!?　(ハル)

P.194に注目しよう♥

リューヤ：長かった……。

中川：長かったですね、本当に。「電撃DS＆Wii」時代も含めると、2年4カ月もかかったことになりますし……。

ハル：またスミっこでボソボソと……あの2人、なんの話をしてるんですか？

カナ：カラーページを獲得するのにどれだけかかったのか、っていう話みたいですね。

マス：まあ、カラーページはゲーム記事に優先的に回されるのがゲーム雑誌の宿命だからなあ。あの2人も苦労してたんだろ。

ハル：確かに店長って気苦労多そうですよね。土下座写真公開したり。

カナ：「今月カラー取れなかったら次は頭丸めるかな」とか言ってましたよ、この間。

マス：なんつーか……白髪が増えそうでイヤだよな、メインライターの仕事って。

リューヤ：大きなお世話です！　それより、恒例の読者コーナー内容説明をさっさとやっちゃってください。

ハル：はーい。当ページは、さまざまなオタ会話が飛び交う喫茶店、という設定の読者コーナーです。ゲームの話題はハード不問、それ以外にもアニメや特撮など、オタ要素がある話題ならなんでもOKです。

カナ：お好きな話題について綴ったハガキやメールを、P.201で紹介している各コーナー宛に気軽にお送りください♪

マス：採用基準は絵の上手下手ではなく、元ネタにした作品への愛が籠っているかどうか。ネタコーナーの場合は、おもしろいかどうかで判断させていただきますので、どうぞヨロシク！

初台ゲームほうる 店員のご紹介

■店長 リューヤ



言われてみれば最近白髪が増えた気がしないでもない、店長兼土下座係のリューヤです。まあ別に白くなるくらいはいいよ、生え際さえ後退しなければ。幸い我が家はハゲ家系ではないので遺伝的にそっちの心配は……って、そんなことはどうでもいい。それよりも、カラーページの陰に隠れて目立ってませんが、白黒ページも地味に＋2していることを言っておかねば。これで残る懸念は店員の数くらいでしょうか。もっとハッキリ言うと、ウチにもアイドルか声優を入れてほしいです編集長……！

■料理長 マス



この原稿を書いているのは、実は大晦日だったりしますが、あけましておめでとうございます(笑)。なんだかんだで年末年始休まずフル稼働中のマスですが、一日だけ旧友と過ごす時間が持てまして飲み食いなどを。友人達はもう結婚もして子供がいたりするのですが、やはりというか男の子は仮面ライダーにどハマり中のようです。クリスマスに変身ベルトが品切れだったようで、世の中には変身ベルト難民のお父さんがたくさんいたとのこと……。すんません、俺みたいな大人がいて……。

■ウェイトレス カナ



冬といえば鍋。スタンダードな寄せ鍋から、カレー、トマト、とんこつ、麻婆とイロイロ挑戦してみました♪　洋風鍋はしめモノがおもしろい。カレー鍋はごはんを入れて煮詰めたあと、とろけるチーズを乗せてリゾット風。トマト鍋は茹でたスパゲッティを入れてたっぷり粉チーズをかけるのデス。コクのあるナポリタンみたいで超たまらんですよ♥

■ウェイトレス ハル



去年は某メイド喫茶のカウントダウンで年を越したのですが、今年は無事自宅で新年を迎えられそうなハルです♪　今この原稿を書いているのはリアルに紅白が始まる2時間前だったり……。時の流れの速さを実感しながら、ライブ感を大事にお届してます(笑)。2010年、皆さんにとっても、ゲームほうるにとっても素敵な年になりますようにっ!!

■常連客 中川大明(なかがわだいめい)



先日、仕事のメールが迷惑メールフォルダに入っておりまして。たまたま気づいたので大事には至りませんでしたが、ちょっと危ないところでした。このあたりどうすればいいのか、みなさんのお知恵を拝借したいところ。これまでこんなことなかったんですけどねぇ。それにしても迷惑メール多すぎです。世界の電子メールの8割が迷惑メールとか、もうね。

ゲーム大喜利



コーナー担当 リューヤ

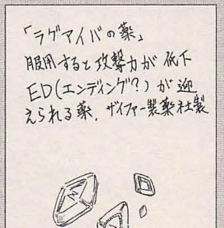
今回のお題は、アルタイゼン様（兵庫県：018）ご提案の「こんなネタアイテム＆武器が欲しい！」。ネタ、というからにはいろいろアレな効果がないといけないわけで、そこにみなさま苦労されていたようです。ではさっそく、その労作の数々をご覧いただきましょう。

■「回復アイテム“メントス”＆回復アイテム“コーラ”。ただし併用すると大ダメージを受ける」　（栃木県　アスP様：021）

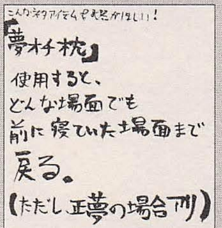
知らない方のために解説すると、コーラの中にメントスや岩塩を落とすと猛烈な勢いで泡が吹き上がるのです。胃の中で反応させるとホントに大ダメージを受けますので、よい子も悪い子も絶対にマネしちゃダメですよー。



▲静岡県　拾い食い将軍様:040：全員で装備したらギスギスしたパーティになりそう(笑)。命中率が下がるのは眼鏡が曇るからですね。



▲福岡県　あまどれあさ様:006：おもしろいから採用しただけで、なんの裏もございません。もちろん私は元ネタの薬は必要ありませんよ？



▲兵庫県　アルタイゼン様:018：『ロードス島戦記』を思い出すなあ。全滅したら悪夢を見たことにして宿からやり直すシステムだったんです。

■「鈍器の一種“電撃ゲームス”。閉じたまま角を叩きつけて攻撃する」　（千葉県　ジャンク様：013）

本屋の袋をもぶち破る重さと厚さですからね。あと、一般には知られていませんがライター＆編集者の体力を徐々に奪い取るドレイン効果もあったりします（笑）。ウソだと思う人（首都圏にお住まいの方限定）は、奥付に載ってるライター募集広告に応募してみましょう。キミもアスキー・メディアワークスで僕と握手！

■「“ドラえもん”。いろんなアイテムを出してくれるが、主人公のレベルが下がる」　（石川県　かおる.様：019）

いやいや、のび太をナメちゃいけません。普段はヘタレですが、ああ見えても一流の殺し屋と撃ち合って勝った拳銃の達人ですよ？　詳しくは「のび太の宇宙開拓史」をご覧ください。

■「“エナジーがあふれるボンボン”。ただし、使用するには権利がいる」　（神奈川県　カザハネ様：003）

えー、このネタに関してはいろいろ危険なのでノーコメントで（笑）。わかる人だけ笑えばそれでいいと思います、私のように。そもそも2ちゃんネタってそういうものだしね。

■「“TRPGサイコロ”。パーティのすべての状態異常をモニターの前のプレイヤーに負わせる」　（東京都　阿部逸人様：012）

何それこわい。つーか、毒や盲目は病院でなんとかなっても石化は無理だろうしなあ……。

■「“ドリル”。効果ぁっ!?　そんなモノァ〜自分で感じろ!!　ドリルは漢のロマンだ!!」　（広島県　コウト様：015）

そうだよな兄貴、ネタとかもうどうでもいいぜ！　俺のドリルは天を貫くドリルだああっ！

ページ数が当社比75％増、採用ハガキ枚数も「電撃DS＆W！」時代を通して過去最大と、新春から景気のいい話が続く当コーナー。そのおかげで、担当ライターの原稿料も(ページあたりいくら、の支払いなので)アップすることになりました。というわけで何買おうかなー、と悩んでいたのですが、落ち着いて考えたら盗まれた原付の代わりを買わなきゃいけないんだったガッデム。さらに悪いことは重なるもので、予備のノートPC(ほとんど『太閤立志伝V』専用機でしたが)も年末にイカれて買い換えることに。今年もがんばって仕事しないとな……。(リューヤ)



Vol.3で「Suzy's Zoo」というキャラクターのことを書いたら、なんとハルちゃんから「私もハマったんですぅ〜♥」との報告が！　その時に、ハルちゃんからケータイの着せかえを教えてもらったので、私の携帯もカスタムチェンジしました。今はすっかり2人してスージーっ子デス♪　あとから聞いた話では、ハルちゃんもUFOキャッチャーのグッズに何度も挑戦して散財してしまったとか(笑)。2009年はハルちゃんと出会った年でした、今年もよろしくね！　(カナ)

年の初めということで、今年はどんな年にしようかと自分なりに目標を立ててみようかと思ったのですが、毎年「人様に迷惑をかけない」とか「生きる」とか……すいません、ちゃんと目標と向き合ったことはありませんでした。今年のマスはちゃんと目標と向き合って生きていこうと思います。で、肝心の目標ですがいろいろありますぜ。まずは『MHP2ndG』の称号全コンプリート。ずっとやってるんですけどねぇ……これがなかなか揃わない。誰か手伝ってください(泣)。あとは……EXILEとAKB48のメンバー全部を覚える……とか、かなぁ。もうおっさん、そういうのウトくて……。 (マス)

『ファイナルファンタジーⅢ』やってます！ オマエは何を言ってるんだとお思いでしょうが、バーチャルコンソールで買っちゃったんですよねぇ。あ、ちなみに『Ⅻ』はもう最後までプレイしたのであしからず。きっかけは前号で、シリーズの振り返り企画をやってたじゃないですか。あれを読んでたら無性にやりたくなっちゃったわけで。ジョブチェンジ楽しかったよなぁとか、ラストダンジョンきつかったよなぁとか。何よりあの戦闘のBGMが個人的には好きだったということもあり、戦闘を繰り返すこと10時間、気付いたら最初の大陸のラストまで進んでましたわ。 (マス)

●よい子のみなさん、1月も半ばを過ぎましたね。お年玉は残っていますか？ 栃木県 アスP様：021

初台ゲームほうろう





▶神奈川県　金糸雀様：068：『サクラ大戦』のすみれですか、これは懐かしい。授業をサボって狂ったようにプレイしたもんです。



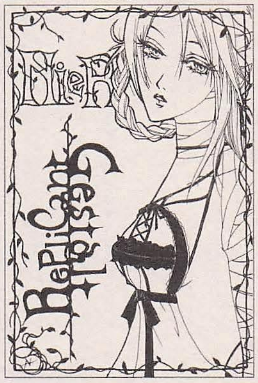
▶愛知県　紅ゆはた様：014：マンガ「猿飛佐助」ですか、これは懐かし……くない。連載が55年前じゃさすがに知らんがな(笑)。



▲埼玉県　星空様：010：『うみねこのなく頃に』の使用人一同。「ごめんね熊沢さん……歌丸師匠に似ちゃったよ……」だそうですが、言われてみれば確かに似てますね(笑)。



◀宮城県　リッチー・ロート様：051：劇画タッチというか、迫力があるクラウドですね。リッチー様のインパクトのある画風は好評らしく、前回はVIP投票で上位に食い込んでました。



◀大分県　也様：054：スクウェア・エニックスの新作『ニーア レプリカント』&『ゲシュタルト』のカイネ。美人さんですけど女性じゃないですよ、両性具有キャラだそうです。



▲群馬県　ハル様：043：思わず手を差し伸べたくなるかわいらしい女主人公。体験版に出てくる強敵・ヴァジュラを5分で倒せるようになったとコメントにありましたが、この子そんなに強いのか。

▶静岡県　拾い食い将軍様：040：カスミに「お邪魔虫！」とののしられて嬉しかった、もっとののしって……というコメントが(笑)。それはちょっと行き過ぎだ、マトモな世界に戻ってこーい。



▶山口県　黒子ダイル様：049：うん、まあ、いいんじゃないですか、ユージーンがお父さんでも。血縁だけが親子じゃないと思うんですよね。この2人は血どころか種族まで違うけど。

▶静岡県　瑠璃丸様：039：『P3P』の成功例もあることだし、リメイクするんじゃないかなあ？　エブリディ・ヤングライフがウリだし、そのうち若々しく蘇ってくれるでしょう。



リメイク&移植希望

コーナー担当 リューヤ

2年ほど前に飲み会でテ○モの人とお会いしまして、酔った勢いでマンガが原作のとあるスポーツゲームのリメイクをお願いしたんですよ。そのとき返ってきた答えが「あの作品、版権が他社に移っちゃったから出せないんですよねー」でした。何が言いたいのかというと、世の中にはリメイクや移植が難しいゲームもあるわけで。だがしかし！　ファンの声が集まればメーカーを動かすこともできるはずっ！　ということで、今月もリメイク&移植を希望する熱い声を紹介していきましょう。

■「『ディディーコングレーシング』をWiiでリメイクしてほしい。Wiiハンドルで遊んでみたいから」
(石川県　かおる.様：019)

なるほど、操作感がガラリと変わるのでおもしろくなりそう。海外のみの発売となった続編があるそうなので一緒に入れてくれるとなおグッド。つか、DSでリメイクされてるけどそれも海外オンリーだしなー。

■「『ドラゴンバスター』をリメイクしてほしいです。今見てもカッコイイと思えるあの戦闘シーン、グラフィック強化されたら化けるかも！」
(福岡県　神山椋有様：031)

む、これは目の付けどころがいいネタですね。思い切ってFPSっぽい3Dアクションにするのも、迫力が出てよさそうです。ドラゴンの吐く炎を2段ジャンプで避けて兜割り決めたら爽快だろうなあ……。

▶山口県　黒子ダイル様：049：『ガンパレ』は何度クリアしたかわからないほどやり込んだ作品。そして何度も原さんに刺されたさー！(笑)



◀群馬県　ハル様：043：『魔神転生』は持ってるけど『Ⅱ』は未プレイ。シリーズ外伝がiアプリで出てるので、可能性はありそう。



▶栃木県　アスP様：021：移植はされてるけどPSとサターンだからなあ。とりあえずドラゴンを飛行ユニットにしてくれたら文句なし。



聴きすぎ♪ゲームミュージック

コーナー担当 カナ

昨年のクリスマスイヴ。イヴだというのに1人でロバハウスさんのライヴに行ってきました。ロバハウスは古楽器という一風変わった楽器を演奏する集団で、『ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル(以下、FFCC)』シリーズで演奏を担当しています。客層は親子が多く、穏やかなロバハウスの音楽に混ざる子供たちの笑い声、大人たちのハミング。その空間が温かすぎて、私は泣いてしまいそうでした。「出発の歌」という歌詞つきの楽曲ではガマンできずに涙が……。1人の子供に音が鳴る首飾りをつけ、将来の夢を聞くとスタート。子供はジャンプしてカランカランと演奏に加わり、演奏が終わると「はい、○○は夢に向かって出発～!!」とリーダーから声がかけられます。『FFCC』の素朴ながらも温かい音楽は、どうやらここからも生まれているようです。

▶東京都　抹茶ナイト様：005：セッツァーの回想シーンからの旅立ちは涙なしには語れません！

♪みんなのこれ聴いて　お題：一番心に残るゲーム音楽

■『ドラゴンクエスト』のタイトルテーマ。音楽自体も耳に残っているのですが、吹奏楽で練習したこともあるゲーム音楽です。(福岡県　あまどれあさ様：006)

私も小学生の時にピアノやリコーダーで『ドラクエ』音楽を弾いていました。あと中学生の新入生入場の時に、吹奏楽部で演奏したのもいい思い出です（笑）。

■『ファイアーエムブレム』シリーズのメインテーマ！　数々のゲームを遊んできたけど、やっぱり思い出の詰まってる『FE』が一番だし、メインテーマが大好きだ！
(神奈川県　カザハネ様：003)

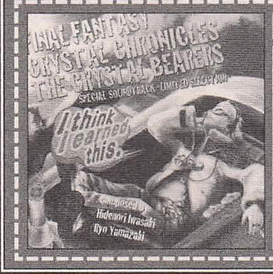
熱い……熱いです!!　『ファイアーエムブレム』は恥ずかしながら未プレイですが、カザハネさんの紹介でやりたくなりました!!　2010年で全制覇したいと思います。



▼兵庫県　アルタイゼン様：018：わ～、あの曲私も大好きなんです。きっと大冒険が終わったあとはイラストのような表情で眠っているんでしょうね♪



DATA



左写真：「FFCCクリスタルベアラー SPECIAL SOUNDTRACK -LIMITED SELECTION-」／非売品
通常版：「FFCCクリスタルベアラー MUSIC COLLECTIONS」／スクウェア・エニックス／¥2,800(税込)

カナのこれ聴いて♪

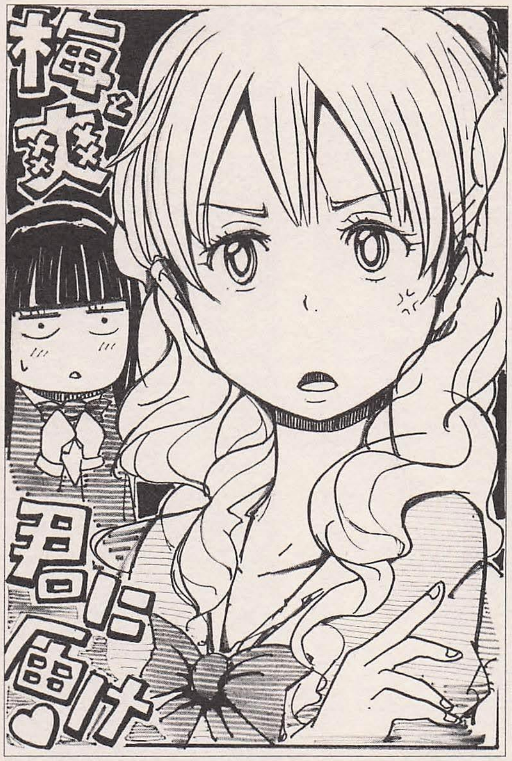
『FFCC』シリーズ最新作、『FFCCクリスタルベアラー』の楽曲にも、もちろんロバハウスさんが参加されています！　左で紹介しているのは、ソフトに付いているコードを発売日の3日後までに入力するともらえたスペシャルミニサントラCDです。パッケージイラストは『FFCC』シリーズおなじみの板鼻さんの描き下ろし♥　入手できなかった方もご安心ください。通常の2枚組みサントラにも、ミニサントラの全楽曲が収録。しかも、作曲者の岩崎さんと山崎さんの解説付き！　オーケストラ、カントリー、ロック、ケルトなどで、さまざまな表情を見せた『FFCCクリスタルベアラー』の世界観をぜひ耳で楽しんで♪

前回書いたとおり、休止していた『大航海時代オンライン』にちょこっと復帰しました……が、その直後に休止理由を思い出し、即座にアンインストールすることに。実は2008年に引っ越しをしたのですが、新居の回線状況がひどく、5分に1回強制ログアウトされるハメになったからなんです。今回も数分で落ちたのですが、これじゃゲームにならんので諦めた、というわけで。しかし、この調子じゃもうオンラインゲームには手は出せないなー。なんでもできる自由度の高さが好みだったんだけど。ま、仕方がないので自由度が高いと評判の『オブリビオン』を代わりに買うことにします。 (リューヤ)

前号で“Wiiのセーブのできないバーチャルコンソールで電源を切ると1面からになる……”と書いたら、“「ホーム」ボタンから「Wiiメニューへ」を押して、メニューに戻ってから電源を切ると、中断の状態で再開が可能のようです。”とメールをいただきました！　コウト様（GN015）、知らなかったので大変助かりました!!　関係ない話ですが、知らないことってホントいっぱいありますよね～。前に友達から「その人形バタ臭いよね」って言われたので、携帯に付いている人形の臭いをとっさに嗅いだら大爆笑されました。この前「ホームランって何点？」って聞いた時も……大爆笑されました。あれぇ～(汗)。　（カナ）

●新年です!!　お年玉を、ポイントをください!!　東京都　抹茶ナイト様：005（リだが断る）

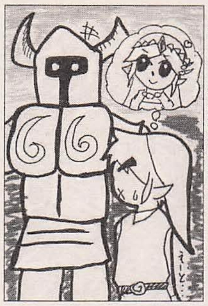
毎年大晦日は何かイベントに行ったり主催してたりと忙しかったのですが、今年は家でまったりと……仕事してました(泣)。31日まで仕事、そして元旦は一瞬だけ祖母の家に集まっての年始のご挨拶。翌日からまた仕事……というスパイラルで、なんだか土日の休みと変わらない感じですよ。この仕事では仕方ないんでしょうけど、そろそろ特撮バーでも開こうかしら。って、根本的な解決にはなってないですけどね。でもそれくらいエキセントリックな未来じゃないと、おもしろくないと思う。どうせ定職なんてガラじゃないし。ゴールデン街にお店出そうかしら。　（マス）



◀東京都　朝霞太郎様：007：すいません、「君に届け」見てないんです。なのになぜ採用したかというと、マスが「このハガキ絶対採用して、大きく載せてくださいね」と大プッシュしてきたから。なので知ってる情報はほとんどナシ。手前の娘が「梅」と呼ばれると怒り狂うことくらいですかね。



◀長野県　美倖ゆうあ様：064：は、大変長らくお待たせして申し訳ありません。今月は2枚採用させていただきましたので探してみてください。



◀宮城県　天かす様：048：「ちゃんと届いてるかなーとたまに思います」とコメントが。届いてますよー、採用枚数少なくてゴメンね……。



▲高知県　翔様：038：キレイなお姉さんつーか、姐御というイメージが強かったライトニング。スノウも苦労してるなーと思ってプレイを進めたら、ファングが出てきてさらに大変なことに(笑)。



▲東京都　抹茶ナイト様：005：言動からテーマ曲までパーフェクトにカッコいいキャラでしたね。ところであの曲、一部の開発スタッフから「セフィロス音頭」と呼ばれてるってホント？(笑)



▲石川県　たての様：047：『東方project』の咲夜さんですね。同人ゲーなので大半の読者が知らないと思いますが、それでも載せます。担当ライターの好みを突くのって大事だよね(開き直り)。



▲埼玉県　堀田ぬか様：035：「10年ぶりくらいにオタクの世界に舞い戻るきっかけ」だったそうです、「フレッシュプリキュア」。シナリオが練られてておもしろいとは聞きますが未見。ゴメン。



◀三重県　まめこ様：002：これは……年末に放送されたアレか！　ゲームどころかキャラクター化もされてないけど、まあいいでしょう(笑)。



◀静岡県　山本湛山様：033：「グラフィックがキレイな『FF』とかは描くのが難しい」とコメントが。デフォルメって手もあるんじゃないかな。



◀東京都　こーちゃん様：034：寝る間も惜しんで『TOG』をプレイしている、とか。寝不足でぶっ倒れる前にクリアするのを願うばかりです。

うろおぼ絵展覧会

コーナー担当
ハル

　ページ増量で一気にパワーアップした、うろおぼえ絵展覧会！　今月はハルが担当させていただきます。今月も力作揃いなのですが、皆さん、自分の描いた作品に対する反響ってまったく意図しなかった場所から、絶妙なタイミングで返ってくるものだと思いませんか？　店長からのお題で、ロックマンを描かせていただいたのですが、「え？　あなたも見たんですか!?」という意外な人から日々突っ込まれ続け、困惑したしだいです。自分の作品は一生モノ、そして雑誌の影響力ってすごい……そう改めて実感しました（笑）。さて、前号のコーナー紹介でキョンシーを描いたら採用率が上がるかもという情報があったのですが、あくまでも公正な判断でおハガキは選ばせていただいておりますので、ご安心（？）を！　決して釣られてなんかいないんだから、ね。釣られて……るなコイツって思った方。ごめんなさい!!　大正解です（笑）。



◀静岡県　拾い食い将軍様：040：絶対胸毛は生えてると思うんですよねって違いますね(笑)。サッズのひなチョコボが、かわいくって仕方ないこの頃です。



◀兵庫県　よくも様：028：完全に瞳孔が開いてます。なんとかパズルっていう、うろおぼ絵ならではの適当さがぐっと来ました。アニメ「遊戯王」懐かしい!!



◀静岡県　山本湛山様：033：いや、完全にいってます。でもそんな雰囲気が超好きです。悪そうなんですけど、それと同時にものすごく弱そうです(笑)。



▶千葉県　山の田んぼ様：069：シャクレ具合が「某クッキン○パパ」を彷彿とさせます。ポーズが妙に頼もしくって、なんとも憎めないピカチュウですね。



▶山口県　黒子ダイル様：049：なんというゆるキャラ(笑)残念どころか大分癒されました!!　いつか勇気を出してキョンシーにもトライしてみてください！



▶東京都　アスP様：021：ヤンチャそうな豚鼻と瓜みたいな体型が超かわいいです！　オリジナルのペコちゃんよりも気持ち茶目っけが強くて私は好きです♪



▶東京都　朝霞太郎様：007：そして私も釣られました(笑)レイレイ！　この時期のアーケード格闘ゲームが大好きです。暗器っていうのが……いいんです！



▶群馬県　ハル様：043：注文忘れちゃった、の文字を見た瞬間、思わず背後を確認しました。やっぱそういうイメージ!?　ハル同士これからもよろしくです♥

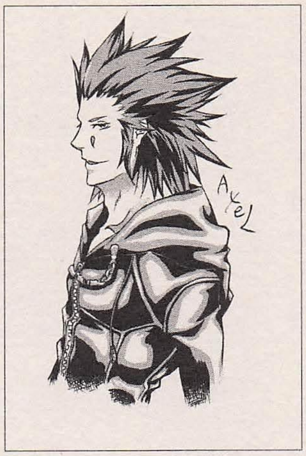
発売日当日に届いたものの、なかなか手を出す暇がなかった『ときメモ4』をやっとプレイし始めました。ヤンデレ、ノン！　ピュアラブ！　を標語にヤンデレを愛でている私なのですが、一番最初にエンディングを迎えたのは響野さんでした。というか初めて見たときから貴女に決めてました！　と、ずっと芸術コマンドのみ鍛えていたら、まんまとフリーターに（笑……えない）響野さんがときめき状態に突入するといつもしている○○を○○するんですが……相変わらずの芸の細かさにベッドの上で激しくもんどり打ちました。え？　3次元？　クリスマス前に別れを経験して一回り大きくなりました！　キリ。　（ハル）

●カラーページがいつできるかトトカルチョやりますか。

石川県　かおる様：019（りさせるかぁぁ！）

初台ゲームほうる

マクドナルドが大好きな私。マックのカフェラテはほぼ毎日、ハンバーガー類は週に2～3回は食べています。一番好きなのは冬限定の「グラタンコロッケバーガー（グラコロ）」。でも、ある日すごいことに気づいたんです。グラコロのパンって小麦粉でできてますよね？　コロッケの衣ってパン粉だから小麦粉。中に入ってるホワイトソースって……バターと、牛乳と、小麦粉！　さらに言えば、マカロニさえも小麦粉でできているのです!!　なので調味料やつなぎ、キャベツやエビを抜けば「ほぼ小麦粉バーガー」なのです。いやぁ、これだけ加工に富んだ人間の技ってすごいなと思った瞬間でした。（カナ）



▲住所不明　藤村哲月様：059：「アクセルが好きすぎていつも描いている」とのこと。なるほど、どことなく描き慣れた感じのタッチなのはそのせいか。好きこそものの上手なれ、ですね。



▲群馬県　ハル様：043：買うかどうか迷ってるとな。年末にオリコンが発表した「2009年に最もハマったゲーム」ランキングで10位に入ってたし、恋愛ゲー初心者でも楽しめるんじゃないかな？



◀神奈川県　白色レグホン様：042：白と黒のグラデーションのみを使ったデジタル薄墨でエトナを描いた1枚。うん、なかなか雰囲気が出ていていいと思いますよ。



◀静岡県　睦月新吾様：016：『ときメモ4』の星川さんクリア記念、とのこと。某ヤンデレにはいろんな意味で参ったそうです。最近のコナミ、なんか神がかってるよね。



◀東京都　阿部逸人様：012：2～3年前にDC版が出て話題になってましたね。アーケードでちょっとプレイしたことがありますが、今思うと「ストライクウィッチーズ」の原型みたいなものだったのかも。



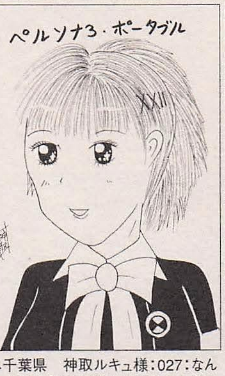
▲東京都　晃也様：052：『アルトネリコ』からエロ要素抜いたら何が残るのかって話ですね（大暴言）。やり込み要素もあるしBGMも神レベルですけど、やっぱメインはエロ要素じゃないかな？（笑）



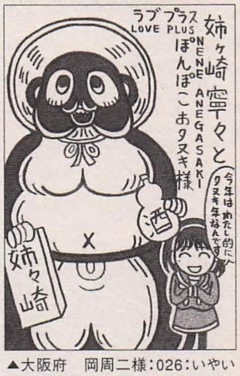
▲愛知県　紅ゆはた様：014：今月の採用ハガキで一番コメントを付けるのに困ったのがこちら。「女の子待望のおしゃれコーディネートゲーム」に対して30代のオッサンが何を言えばいいのかっ。



◀広島県　アクダマゲク様：008：『TOG』のアスベルですね。もう少しでクリアなのに年末は忙しくてなかなかプレイできないとか。そのための年始休みですよ。



▲千葉県　神取ルキュ様：027：なんか今月は『P3P』ネタがやたらと多いですね……ルキュ様も現在プレイ中だそうです。もうクリアした頃かな。



▲大阪府　岡周二様：026：いやいや、タヌキ年ないから。新たに何か入れるなら、ネズミに騙されて十二支に入れなかったネコを優先してやるべき。

私は毎年第5編集部（「電撃姫」とか「電撃G'sマガジン」とか「電撃レイヤーズ」とか）の忘年会に呼ばれているのですが、ここでは出席者が持ち寄ったプレゼントを交換するイベントがあるんです。実はこれが曲者でして……コスプレ衣装（女性用）とかロクでもないものばかり引くんですよね～。家に置くのもイヤだったので読者プレゼントにしましたけど。で、今年もらったプレゼントは何かというと、カップラーメンの詰め合わせ（9個）。1人暮らしなのでありがたいのはありがたいんだけど……なんかすご～く負けた気分がするのはなぜだろう。（リューヤ）

ゲーマンガ

コーナー担当　リューヤ

さて。毎度おなじみゲーマンガのお時間がやって参りました。こちらはゲームをモチーフにしたマンガを掲載するコーナーで、採用基準はおもしろいかどうかだけをシビアに見ております……と毎月書き続けたら、決まった人しか投稿してこなくなった罠（笑）。いや、そんなにハードル高くありませんよー。おもしろいネタを思いついたら気楽に投稿してくださいねー。というわけで、前置きはこの程度にして今月も採用作品を紹介していきましょう。なんかネタに片寄りがあるようにも見えますが偶然です。決して、当コーナーの担当ライターに年齢や体型で女性の扱いを変える悪癖があるわけではございませんので、そこんとこお間違えなく。



▲兵庫県　よくも様：028：極カオスなら仕方ない（笑）。とりあえず、一般兵の皆さんは上官と一緒に戦争犯罪に問われる前に辞めるべきかと。



▲千葉県　ジャンク様：013：「全国の女性のみなさんごめんなさい」とのコメントがあったことは伝えておきます。評価は女性読者に任せた。



▲東京都　阿部逸人様：012：メタボ言うな。おっぱいには夢と希望が詰まってるんだ！　せめてこう牛とかなんとか遠回し表現を（同じか）。

オタクの勲章

コーナー担当　ハル

年末、冬コミ帰りに電車でオレンジジュースをこぼしてしまった友人。電車に乗り合わせた乗客には、片付けを手伝ってくれたばかりか、去り際におしぼりを渡してくれた方もいたとか！　そんな彼らの手には、すべからく聖なる戦利品の数々が……。オタクって優しい、と胸が熱くなったエピソードです。新年が明けても、オタクの勲章はそんな愛すべきオタク達をリスペクト!!　今年もよろしくお願いします♪

「某人気ドラマが放映中、電車に乗っているといきなりお子様（クソガキ）に、「電車男だ～」と指さされ、目的地を待たず、次の駅で降りました。」　（兵庫県　よくも様：028）

小さい子は平気で人の心をナイフでえぐりますからね。非オタな大人に比べると殺傷能力は100倍以上あるかと……！

「歌番組でいいなあと思った歌が実はアニソンだったことがよくあります。」　（三重県　まめこ様：002）

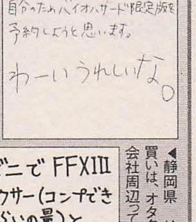
J－POPとアニソンの境目がなくなってきたとはいえ、カラオケに行くときは、うっかりボロが出ないよう、必要以上に警戒してます（笑）わかる人には、わかるんですよね。

「ニーソを愛用していますが、現実ではめっきりニーソ率が低いですよね（涙）やっぱり浮いてるんだろうなあ（悲）カラータイツ……黒は大好きですが、マスタード色は……泣きます。」　（山口県　黒子ダイル様：049）

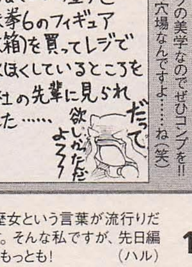
最近着々と増えてきた、女子からのおハガキを連打です♪これ、まさに私も気になってました。これはオタ、非オタ関係なく世の男子的にはニーソってどうなんでしょうかね!?

「ハルちゃんのお陰でキョンシー熱が再上昇し、DVDを買い漁りましたー♪」　（埼玉県　くーみん様：022）

大人買い!!　いまだかつてないディープな反応ありがとうございます。というか純粋に、本気でうらやましいです!!



▶栃木県　アスP様：021：最後の行間があまりに心に残ったので、ハガキごと掲載しちゃいます。2次元の扉フルオープン♥



◀静岡県　拾い食い将軍様：040：大人買いは、オタクの美学なのでぜひコンプを!!　会社周辺って穴場なんですよ……ね（笑）

最近TVドラマを観る機会が増えたのですが、なかでも「坂の上の雲」を熱心に観ていました。もともと司馬遼太郎先生の作品が好きなのですが、「燃えよ剣」が一番好きです。歴女という言葉が流行りだしてから、何かを勘違いした母親に「同じオタクなら、アナタも歴女になれば知的でいいのに」と言われ言葉も出ず（笑）。戦国時代は疎いものの、幕末は年号つきで熱く語ります。そんな私ですが、先日編集部でカナちゃんに「『真・三國無双』だと誰が好き？」と聞かれ、「曹丕！　イケメン」と答えた瞬間、「実際にイケメンだったとは限らない！」とマスさんに突っ込まれました。うーん、ごもっとも！　（ハル）

「のだめカンタービレ」がついに終わってしまいました(涙)。音楽好きを再確認させてくれた素晴らしい漫画だったのに、あっけない終わり方デス。また、それがのだめたちの今後を妄想して楽しむ要素にもなっているのですが、やっぱり悲しい……。悲しみを乗り越えて現在ハマっている漫画は、よしながふみさんの「きのう何食べた？」です。40代の弁護士と美容師のゲイカップルが同棲している話でして、あっ、これだけ書くとトンデモナイ作品ですね(笑)。でも読んでみると、人の想いや気遣いをとても感じさせるオトナな作品で、何より食事って人を繋ぐなぁって思います。ぜひ読んでみてください♥　（カナ）

●このページのどこかでリューヤさんが土下座しています。　愛知県　紅ゆはた様：014　（リ）左上で……）



▲千葉県　ジャンク様：013：「描いといてなんですが、これはいいのでしょうか」とお悩みのジャンク様。見えてなければ（何が、とは聞かないように）OKなので多少アレでもガンガン行こうぜ！　あ、それからコメントの一件については深々と土下座いたします。



◀高知県　翔様：038：発売から4年が経過しても、まだまだ根強い人気の『TOA』。カラーほうると併せて今月2枚目のおハガキとなりました！。袖の網掛けに苦労の跡がしのばれますね。



◀栃木県　アスP様：021：『狼と香辛料』、小説もマンガも全巻持ってます。ホロとロレンスの仲の進展に期待したいところですが、小説で最近3人旅になったしどうなることやら。

▼新潟県　プンチョ様：004：『朧村正』の温泉ネタ。プンチョ様は死狂モードで刀を全部集めたそうで、それなら鬼助にこんなご褒美があっても……いや、明らかに喜んでないなコイツ。若いなあ。



▶東京都　ごがちょ様：046：「フィギュアネタOKと言いましたね？　俺に神姫を描けと言いましたね！」とのコメントに吹きました。島田フミカネ氏のファンとしてOKせざるを得ない。



▶静岡県　ぜろやり744様：001：カプコンの新作『ラストランカー』のレン。最初はヒロインというかライバルのような感じみたいですが、どれだけデレてくれるのか楽しみです♪





◀京都府　とろろ様：070：『SO4』のリムたんなのよ。沢城みゆきさんのつぶやきボイスがいまだに耳に残ってるなあ……いい演技でした。

特撮バンザイ

コーナー担当　マス

前号で締切に間に合えば書こうと思っていたんですけど、進行が早くて無理だったので（泣）。今回は劇場版「仮面ライダーW＆ディケイド MOVIE大戦2010」についての感想などをば。この映画、実は3部構成になってまして、「仮面ライダーディケイド」の物語の終盤で一旦終わり（会場では、この瞬間「ぎゃーまたか!!」というお母さん達の悲痛な叫びがこだましてました……）、その後「仮面ライダーW」の物語が始まります。子供達はもちろん、自分としても「え、ディケイドどうなってしまうん？　まさか……また春じゃねぇよなぁ……」などの邪推もしてしまい、もはや「W」の物語どこじゃありません（笑）。それでも吉川晃司氏が華麗に登場するくだりになると「モニカー！　モニカー!!」と叫ばずにはいられませんでした（映画館ではお静かに）。そんな「W」の話が進み、最後の「MOVIE大戦2010」では、ディケイドとWが競演を果たし、悪の組織を壊滅させてハッピーエンド……というのがおおまかな流れとなってまして。まぁ、いろいろと突っ込みどころはあるにせよ、テレビ版でモヤモヤしたまま終わってしまったディケイドが、ようやくちゃんと終わってひと安心……というのが率直な気持ちですわ。昭和仮面ライダー世代にはうれしい「電波人間タックル」の登場もありましたし、開始直後のスカイライダーとの空中戦はかなり感動しました。ああいうのはやっぱり今だからできる演出方法だと思いますし、いまいち不遇な感じだった昭和ライダーのカッコよさみたいなものも感じとってもらえたんじゃないかなと。もっとも最後まで「？」な謎も残ってますけど（鳴滝って結局なんだったんでしょうね……）。そこは全部「おのれ！ディケイド!!」のキメ台詞で補完されたとしましょうか（笑）。もう子供達の頭の中はW一色だと思いますし、最後の最後で新たな驚きもありましたし、大人のライダーファンも十分楽しめる作品だったと思います。



◀兵庫県　よくも様：028：子供のころは歌詞の意味なんてよくわかってませんでしたけど、今聞くと説教されているとしか思えませんな。



▶東京都　阿部逸人様：012：自我を持ったロボットという設定は好きです。勇者シリーズなんかもそうですが、温かい気持ちになれます。

年末に友人達が集まって鍋なんかをつつきつつ、何かみんなでプレイできるゲームがないかと探していたんですけど、最近パーティゲームって買ってないなぁと。で、なぜか『デッドライジング』で盛り上がり（笑）。とにかくゾンビの写真を撮りまくって、ショッピングモールを駆けめぐる、おっさん4人。ゾンビゲームのあとは『ベヨネッタ』をプレイ。自分がクリアできずに放置していたところを、数分でウィッチタイムを極めた友人が軽くクリアし、どんどん進んでいってくれました。もうあれは上手い人のプレイ見てるだけで満足ですわ。あ、体操着欲しいなぁ。　（マス）

なんでもフリートーク

コーナー担当　リューヤ

白黒ほうるなどのイラストコーナーに次いで投稿数が多いのが、こちらの「なんでもフリートーク」。というわけで、ページ増にともないスペースを大幅拡大することにいたしました。先月と比べるとざっと3.5倍くらいかな？　しばらくはこのサイズで行きますので、みなさま、投稿をよろしくお願いいたします。文章スペースが多いのはここと「オタクの勲章」みたいだし、文字ネタ職人は狙い目だと思いますよ。じゃ、さっそく投稿のご紹介を！

■「愛犬(コロ)の散歩をしていると、見ず知らずの犬好きの人から話しかけられて、会話をします。これを私はコロミュニケーションと呼んでいます」　（石川県　かおる.様：019）

なるほど、その手があったか……。普段の生活で出会いがないとお嘆きのみなさまにピッタリかもしれませんね。え、私？　今住んでるとこが公団住宅でペット全面禁止なんですよ(涙)。

■「ほかの投稿者様にファンコールをしてもいいですか？」（三重県　まめこ様：002）

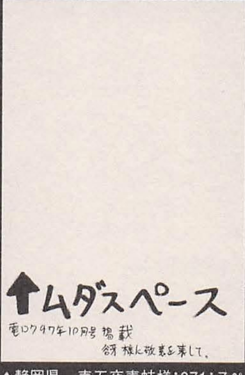
問題ございません。ジャンジャン交流していただければと思います。盛り上がったら独立コーナーにしてもいいなあ。

■「V.I.P.コーナーのポイント、太字では抽選で5名に5ポイントとありますが、本文の小さい文字は10ポイントになってますよー。誰も気づかない内にこそっと直すしか（´・ω・｀）」　（神奈川県　白色レグホン様：042）

しまった……直しておきます。誰にも気付かれてないだろうな、ドキドキ。

■「甥っ子に『DSのソフトどんなの持ってるの』と聞かれ、さすがに『9割方乙女ゲーム』とは言えず『脳トレぐらいかなぁ』としか答えられなかった」　（東京都　蒼夜様：017）

もうドンマイとしか言いようがありません（笑）。でもこのネタ、「オタクの勲章」向きなのではなかろうか。



▲静岡県　壱五夜毒蛙様：071：スペースが拡大したからこんなぜいたくも余裕でできるぜヒャッハー！　元ネタが古すぎて確認しきれなかったけどまあいいか。



▲山口県　黒子ダイル様：049：「ヘタリア」ゲーム化とな。どうなんでしょうね、国取りSLGにしたらヤバそうだし。隣国からまた苦情……ゲフンゲフン。



▲静岡県　拾い食い将軍様：040：表彰状。あなたはドジっ子として大変優秀な成績を収めましたので、その栄誉を称えて表彰いたします（笑）。



▲大阪府　岡周二様：026：アニメとかスポーツとか、興味のある番組表を眺めて心が動いたらGO。動かなかったら縁がなかったということで。



▲神奈川県　金糸雀様：068：ヘタレ言うな（笑）。金糸雀様のペンネームの元になった（と思われる）キャラも同類ではないのかしらー！



▲東京都　阿部逸人様：012：ハガキ裏に書かれた「知能指数がゼロもあるんだぜ僕のくせに」とのコメントが涙を誘う1枚。つか、効果あるのかなコレ……？



▲千葉県　ジャンク様：013：しおりにでもしてたんですかね（笑）。発見物はこのあとおいしくいただいたそうですが、賞味期限とか大丈夫でしたか？

気になる！　欲しい！　と言いつつも、GETする目途が未だ立てられない『アサシンクリードⅡ』。指を口にくわえながら公式サイトを舐めるように見ている残念な私です。最近「○○診断」というものが流行っているのですが、『アサシンクリード』の公式サイトにはアサシン診断なるものが存在します。個人的には『Ⅱ』よりも『Ⅰ』の診断がオススメなのですが、「陸軍中野学校破壊殺傷過程」という恐ろしげな本から出展された設問があり、自分の身長や体重、年齢や血液型まで入力したりとかなり本格的な（？）内容です。ちなみに私は77%アサシンでした。中途半端！（笑）　ぜひ皆さんもお試しあれ♪　（ハル）



オタクの勲章でも紹介させていただいたのですが、最近キョンシーネタへの反響が増えて嬉しい限りです。まめこさん(002)のように、「キョンシーってなんですか？」という率直な疑問から、くーみんさん(022)のように私より遥かに詳しいのでは？　というネタをいただいたり！　私がキョンシーにハマったのは、以前書かせて頂いたようにテレビ放映されていた「来来！キョンシーズ」や「幽幻道士」がきっかけなんですが、自分のオタクのルーツというかロマンがあるんです。独特の死生観や、アクション。赤や青の粉を手にまぶし印を切ると爆発が起きる法術など、大人になってもドキドキしますよ！　（ハル）

大晦日の深夜から東京都にある高尾山に登って初日の出を見てきました!!　登ってる最中、「出発の時は満月だったのに月が欠けてるな～」と思ったら、その日は部分月食だったようです。こんなにクッキリ目撃できるなんて、なんてラッキーなの！　山頂に着き、超寒いなかで迎えた初日の出は、雲に邪魔されることなく見られました。本当にキラキラしていて力強くて、まさしく御来光という感じ。どんどん昇っていく太陽はまん丸で、形容できないような色で、ドキドキしました。今年がみなさんにとって素敵な1年になりますように。（カナ）

ゲームの素



コーナー担当 中川大明



マンガ／嶋村美和（編注：置く場所を決めておくといいですよ）

●本当に必要ですか、それ？

つくづくそう思うことがありまして。というのも、最近テレビを買ってあげたんです。親に。ソニーのブラビアを。というのも「これまでずっとソニーのテレビだったから、次もソニーがいい。YAZAWAさんオススメだし」と親に言われましてね。もちろん、後半はウソですけど。まあ、ようするに親の要望だったんです。たしかに、色合いなんかはメーカーによって特徴がありますし、「それもそうかな」と言われたとおりの品を買ってあげました。が、それから数日後、親から「テレビがおかしくなった」と言われまして。「え、買って数日で？　初期不良？」と思い、あわてて見てみますと、どこも壊れている様子はありません。それでどこがおかしいのかと訊いてみましたら、「ほら、これまでは5を押せばテレビ朝日だったのに、今は10を押さないと変わらないでしょ？」と。「へ？」と思い、画面を見てみますと、右上に「アナログ」の文字が。チャンネルの数字は東京ローカルなのはお許しいただくとして、つまりですね、何かの拍子でリモコンのボタンが押されてアナログ放送になっていたことを、親は気づいていなかったわけなんです。私は無言でリモコンの「デジタル」、そして「5」を押しましたら、親は「あ、直った」と。いえ、もともとおかしくなってませんから。というか、地デジからアナログになっているのに、画面を見て気づかなかったんですかと。そしたら「あー、そういや黒枠増えて、画面ちっこくなってた」なんてなもんですよ。もう驚いちゃって。そんなんなら、どこのテレビでもよかったんじゃないかと、つくづくそう思ったしだいです。あと、エコポイントの申請は時間かかりすぎと思ったしだいです。ええ。

■あのときキミは若かった

「『FFⅧ』をプレイしてディスク交換があったのを忘れてました。当時は複数枚組が普通でしたね。映像美に感動したのも懐かしいです」　（埼玉県　くーみん。様：022）

今じゃ2枚組でさえめずらしくなってきましたものねぇ。「フロッピーディスク20枚組」なんていうPCゲームを知る者としては隔世の感がございます。ちなみに先日、若い人から「フロッピーディスクってなんですか？」と訊かれ、大変驚きました。知らないんですよ、これが。

「FCってプレイ中にカセットに触るとフリーズしましたよね。特に『信長の野望』」
（石川県　かおる.様：019）

これで思い出したのですが、一部の雑誌では当時「カセット半差し」がウラワザ扱いでした。あれはどうなのかと個人的には思っておりました。時代を感じますねぇ。

「STGで飛んでくる弾の認識に1秒。ボタン押すのに1秒。反射神経？　何それ（泣）」
（東京都　阿部逸人：012）

寄る年波には勝てぬということでしょうか。もともとヘタクソだった私は、もはや悟りの境地に達しようとしております。



◀大阪府　岡周二様：026：目がショボショボするので真剣に購入を検討しましたが、本体の重さで断念をしました。

投稿コーナー一覧

カラーほうる	カラーイラストをガンガン送ってくれたまえよガハハハハ（編注：カラーページ取ったからって調子に乗るな）。冗談は置いといて、投稿枚数が増えればさらなるページ増が望めますのでよろしくお願いします。	ゲーマンガ	ゲームを元ネタにしたパロディマンガを投稿していただくコーナー。採用基準はおもしろいかどうかだけなので、別にマイナー作品を題材にしてもかまいませんよー。元ネタを知らなくても笑えるとなおいいですね。
白黒ほうる	白黒イラストを募集するコーナー。今回のページ大増量で掲載枚数もドドンと増えましたし、カラーほうるよりも載りやすいんじゃないかなーと思います。というわけでみなさま、こちらもお見捨てなく。	リメイク&移植希望	移植やリメイクを希望するタイトルを教えていただくコーナーです。『さんまの名探偵』とか『たけしの挑戦状』、あるいは『田代まさしのプリンセスがいっぱい』……っと、最後のはどう考えても不可能かなぁ。
ゲーム大喜利	次回のお題は、よくも様（兵庫県：028）からご提案いただいた「このゲームはこのキャッチフレーズで売ろう！」。「『ラブプラス』：コンビニと『ラブプラス』だけで生きようと思った」など、奇抜で目を引く宣伝文を考えてください。同時に次々回のお題も募集しますので、こちらもドシドシご投稿ください♪	聴きすぎ♪ゲームミュージック	ゲーム音楽を好き放題語るコーナー。イラストと一緒でも投稿OKでーす！　今回のお題は「ノンジャンル」。この機会にぜひ、欲望のままに好きな曲を語ってください☆　タイトルと曲名（場面でも可）を書くのを忘れずに♪
なんでもフリートーク	ゲームネタから日々の出来事まで、お好きな話題について心ゆくまで語っていただくコーナー。マニアックだろうがカオスだろうが、法に触れない限りはどんな話でもOKです。あ、言うまでもないけど悪口は禁止ね。	特撮バンザイ	特撮が子供向け番組と思われていたのは、昔の話。子供だけでなく、その両親や、子供がいない大きなお友達も巻き込むほどの魅力にあふれた番組になっている。その魅力を広めるため、立ち上がれよ同士！
うろおぼ絵展覧会	資料を見ずに描いたイラストを投稿していただくコーナー。最初の頃はコーナー担当ライターが描いた見本も掲載していましたが、もういいよね？　リューヤが描いたミミックの絵、公開しないで捨てていいよね!?	オタクの勲章	思えば恥の多い人生を送ってきました……。仕方がない！　オタクだもの！　という訳で、オタクであるがためにかいてしまった赤っ恥エピソードを投稿するコーナーです。イラスト付き投稿も熱烈募集します！
ツッコミますたー	こっそり始まった新コーナー。「収益がないポケモンセンターが潰れないのは変」など、ツッコミを入れたくなるゲームのおかしな出来事を投稿してください。イラストでも文字ネタでもOKですのでヨロシク。	ゲームの素	担当編集者にネットショップの安売り情報を教えてくれる中川大明さんが贈る、昔を懐かしんだり懐かしまなかったりするコーナー。レトロネタじゃなくても気軽に送ってください。

今月の投稿者ランキング

■総評：前々回で1位タイだった阿部逸人様＆かおる．様が激しいデッドヒートを展開！　その後方では、一気に50ポイントを稼いだ拾い食い将軍様ほか、上位集団が逆転を狙って追走中。このままのマッチレースでは終わりそうにありませんが、次号はどんな展開となるのでしょうか!?　（以下、敬称略）

1位	160ポイント	阿部逸人（GN012）、かおる．（GN019）
3位	110ポイント	ジャンク（GN013）、アスP（GN021）、よくも（GN028）
6位	100ポイント	カザハネ（GN003）、朝霞太郎(GN007)、紅ゆはた(GN014)、拾い食い将軍(GN040)
10位	90ポイント	まめこ（GN002）
11位	80ポイント	神山椋有（GN031）
12位	70ポイント	抹茶ナイト（GN005）、星空(GN010)、アルタイゼン(GN018)、くーみん（GN022）、岡周二（GN026）、黒子ダイル(GN049)
18位	60ポイント	あまどれあさ（GN006）、山本湛山(GN033)、ハル(GN043)
21位	50ポイント	プンチョ（GN004）、コウト（GN015）、ミモ（GN023）、神取ルキュ（GN027）、白色レグホン（GN042）

目玉コーナー V.I.P.を目指せ！

今月のV.I.P.　アスP様＆Luxe様

読者様の人気を集めた投稿者様を優遇しようという投票コーナー。ここではまず、掲載された作品のうち1番好きなものを読者様に選んでいただきます。そして住所や氏名、投票の理由といった必要項目とともに、選んだ作品を「白黒ほうる：○○さんの投稿に1票」などと書いてハガキやメールでご投票ください（投票回数は読者様お1人につき毎月1回のみ）。その票を集計し、得票数トップの投稿者様をV.I.P.待遇する仕組み。待遇は下のチャートのとおりで、今回は「カワイイ」「高齢化社会にメスを入れた」などの意見を集めたアスP様（021、1回目）の大喜利ネタと、『シグマ　ハーモニクス』のイラストを描いて「マイナーだけど大好きだ！」と同作品のファンをとりこにしたLuxe様（044、1回目）が同率首位となりました。おめでとうございます！　また、投票していただいた方のなかから抽選で5名様に10ポイント（GNがない方にはGNも）を進呈しております。今月は山本湛山様（033）、翔様（038）、白色レグホン様（042）、たての様（047）、美倖ゆうあ様（064）にポイントを加算しました。

投稿者の中から抽選で5名様に10ポイントを進呈！

①掲載ハガキ&文字ネタの中から、一番良かったものを選んで投票

②得票数が1位となった回数により投稿者の会員ランクが変化！

1回目●カッパー会員　3回目●シルバー会員　5回目●ゴールド会員

ゴールド会員のイラスト投稿者にはP.195の扉絵を描く権利を、ゴールド会員の文字ネタ投稿者には専用のカコミコーナーを進呈!!（ゴールド昇格につきそれぞれ1回）

投稿についてのご注意

■必要記入事項

ご投稿の際にはハガキかメールをご使用いただき、住所、氏名、ペンネーム、GN、投稿するコーナー名、コメントをご記入のうえで以下の宛先までお送りください。締切日は雑誌発売1週間後が目安ですが、多少遅れても大丈夫。間に合わなくてもその次の号に載るかもしれないので、お気軽に投稿をお願いします。また、「V.I.P.を目指せ！」に投票していただく場合は、投稿ハガキもしくはメールのどこかに、誰に票を投じるか＆投票の理由をご記入ください。

■メール投稿について

メールでイラストを投稿していただく場合には、縦横比をハガキと同じにした上で、解像度が300dpi以上になるよう調整をお願いいたします。ちなみにイラストの拡張子はjpgやbmpなど、一般的なものなら大丈夫です。また、1通のメールに複数のイラストやネタをまとめる際は、メール容量4MBを上限の目安にしてください。

■封筒を使うとお得!!

ハガキを複数投稿する場合は、封筒にまとめて入れると切手代が節約できます。また、その場合はハガキと同サイズの厚紙に絵やネタを描くとさらに経済的ですが、紙が薄いと掲載できない場合がありますので要注意。また、ペンネームやコメントなど投稿の必要項目は、封筒や便せんではなくハガキ＆厚紙の裏に記入していただけると担当ライター一同が泣いて喜びます。

■GN（ゲームほうる会員ナンバー）

作品が本誌に初掲載された投稿者様には、3ケタの数字からなるGN（ゲームほうる会員ナンバー）を進呈。これは当ページの会員番号で、作品掲載時にペンネームとともに記載されます。

■投稿者ランキングについて

ハガキや文字ネタが掲載されると投稿者様に10ポイントが加算されます。このポイント数を競うのが投稿者ランキングで、Vol.13で一番得点の高い人を優勝者として表彰いたします。

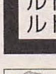
投稿の締切　1月29日

メール投稿用アドレス　games-dokusya@ml.asciimw.jp

ハガキの宛先　〒160-8326（株）アスキー・メディアワークス　電撃ゲームス編集部　初台ゲームほうる係

●最近まで、電撃ゲーム「ズ」かと思ってた。　神奈川県　カザハネ様：003　（Ⓡ同ネタけっこう来てます）

初台ゲームほうる



前回、投稿についてのご注意コーナーで「クリスマスなどこの世から消えてなくなるがいいわガハハハハ」と書いたところ、一部投稿者（名誉がかかっていますのであえてペンネームは伏せますが）から熱烈な支持をいただきました。そうですよね、クリスマスは宗教儀式で、もっと静かに祝うべきだとローマ法王もおっしゃってますし（実話）。決して恋人と浮かれて過ごす日ではないのです！　というわけで来年のクリスマスにはミサイル買ってサンタを撃墜するか、ガンダムエクシア買ってカップルに武力介入するかしたいと思います（編注：自重求む）。　（リューヤ）

裏 ドクシャページ もぐら商事

人間、誰もがオモテの顔とウラの顔を持っているといいますが、読者ページだって同じです。いや違うか。ということで今号も始まったもぐら商事。なんか新年っぽいこともやってます。



2010年、もぐら商事の旅



クリスマスは家で寝正月でした。

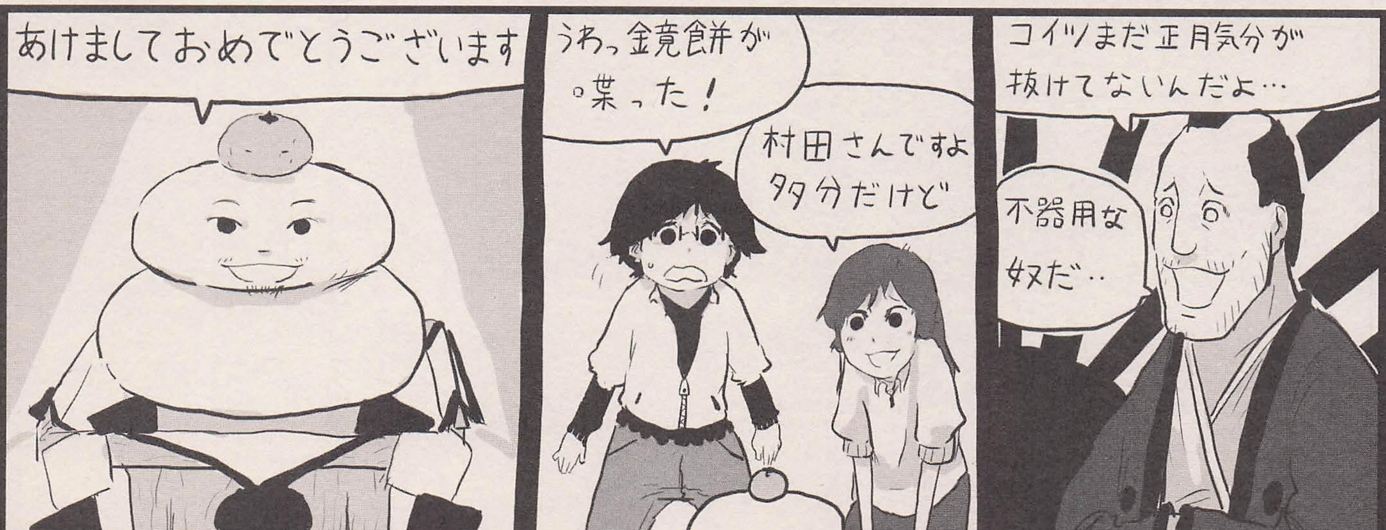
まっつです。新年あけましておめでとうございます！　……というには時間がたち過ぎている感もありますが、とりあえず「おけおめ」です。

えーと、前号（12月17日発売）から今号までの間に、クリスマスと正月という2大イベントがあったわけですが、俺は、そのどちらも基本的に編集部でグダグダと仕事をしておりました（敬礼）！　ということで「クリスマスは寝正月」は妄想です。

……さて、今回は新年1発目ということで、もぐら商事メンバーに今年１年の意気込み、抱負などを聞いてみました。いろんな意味で統一感のない連中で、本当にアレですが。思えば9月に本誌が誕生してから、ここまでいろいろと取材とかしてみましたが、正直毎回ネタ出しに悩むわけです。できれば今年は、もうちょっと行動範囲を広げられればいいなぁと思ってます。がんばります。

もぐら商事メンバーが今年の抱負を語る

まっつ	いろんなフラグを立てる。	おしょう	ゲームを片っ端からクリアする！ ついでに仕事も！	いぬ	わんわん（ホネをかじる）。
五郎	ドレッドを揺るぎないものにする。	まこ	小さな幸せを感謝し大切にする！	ねこ	にゃんにゃん（毛づくろい）。
村田	がんばりたいとおもいたい。	バイト1号	笑う門には福来たる！ 楽しく！	あらいぐま	きゅるる（いっぱい手を洗う）。
先輩	リングデビューする（8月予定）	バイト2号	今年こそ猫背をなおします。	キュウカンチョウ	鳥類らしく生きていきたい。



こんなヤツらが書いてます①

まっつ：もぐら商事の編集＆メインライター。徹夜の必需品、強●打破を毎日ぬんでます。

五郎：ドレッドヘアーの巨漢ライター。ゲームがうまい。こう見えても妻子持ち。

村田：やる気に欠けている。ラーメンとカレーが嫌いだというヘンな人。ねこ舌。

まこ：小牧まこ。現役女子高生アイドル。まじめでがんばり屋さんだと思います。

アイドル事務所に乱入してみた。

　時はさかのぼり、クリスマス前日。いつもお世話になっている新人アイドル「小牧まこ」ちゃんが所属するアイドル事務所「東京図鑑エンタテインメント」で、クリスマスイベントが開かれるという情報をキャッチ。図々しくも乱入してきました。聞いた話によると、アイドル事務所ってこういう季節モノのイベントだったり、撮影会だったりを定期的に行っているらしいです。肝心のまこちゃんですが、メイド服を着て結構忙しそうにしてました。



▲どこぞのメイドバーかと思ったが、とりあえず、挨拶がわりに一緒に写真撮ってみた。あいかわらずムサい面々で恐縮です。押忍！



メイド姿のまこちゃんがお出迎え！

クリスマスなのでケーキ食えるのかな？

　事務所のドアを開けると、そこにはメイド服姿のまこちゃん。お盆片手に「おまちー（昭和のギャグ）」ってなもんですよ。

まっつ：おーこれがアイドル事務所か！
五郎：あ、メイド服なんか着てる（笑）。
まこ：あ、どーも！　似合うでしょっ？
まっつ：いいね！　媚びてる感じが！
まこ：媚びてません（笑）！　ほら、食べ物とかあるんで、よかったらどうぞ！
村田：媚びてるなぁ、がんばってるなぁ。
五郎：あ、肉だ！　イタダキ！
まっつ：おい、今日は一般のファンも来てるんだから、空気は読んでいこーぜ。
五郎&村田：ムシャムシャ。
まっつ：……おい、俺にも食わせろ。
まこ：あはは。

　会場にはまこちゃんの他にも、杏野はるなサンとかもいたりして、ファンとゲーム大会などをして盛り上がっておりました。そんななか、もぐら商事の面々は……。



◀東京図鑑エンタテインメントの事務所内は、ゲームやマンガが充実。壮観でした。

村田：（小声で）いつもの取材と違って、なんか落ち着かないですね……。
まっつ：（小声で）今日は一般の人がいるからな、ファンのジャマはまずいだろう。まこちゃんも会話に熱中してるしな。
五郎：すげぇ！　コロコロコミックがメッチャいっぱいある！　なつかし〜！
村田：……マンガでも読むか。
まっつ：うーん、この空気感が懐かしい。ガキの頃、親しくない友達の誕生会に呼び出されたときの状況に似ているな。
まこ：ちょっと！　みんなそんな隅っこでどうしたんですか？　ゲームで遊ぼうよ！
まっつ：おお、全ハードが揃ってる！　すごいアイドル事務所があったもんだなぁ。でも、まこちゃんってゲームほとんどやったことないんでしょ？　ファミコンの『マリオブラザーズ』とかは？
まこ：名前だけは知ってる。
五郎：まこちゃんが生まれる前のゲームか。ジェネレーションギャップ……。



◀たらふく肉を喰らい、おもむろに寝そべりだす五郎。この男、何をしに来たのか。

　会場全体がゲーム大会で盛り上がるなか、どんどん居場所がなくなるもぐら商事。まるで転校したての学生のよう。

まっつ：五郎君。さっきから肉を喰いすぎではないか？
五郎：（ムシャムシャ）
まっつ：どう思う？　村田君。
村田：ブツブツ（ヨッシーのぬいぐるみを見ながら）。
まっつ：………………帰るか。



杏野サンとゲーム勝負！もちろん、まこの負け！

アラケンの目。

めいどっ！　2頭のわんこを引き連れて、メイドまこセクシーFTMM（ふともも）爆☆発。ボクが未就学児だったら、無邪気さを装いつつ突進して、頬ずりしてたでしょう。ふぅ。取材に同席してたら本当に危なかったぜ…!!

感想とか

まっつ：なんか思っていたよりもアットホームな感じ。俺らはまるで「借りてきたもぐら」状態でした。

五郎：お肉をたくさん食ったら、眠くなって気づいたら寝てた。あとコロコロコミックが読めてよかった。

村田：正直、かなり苦しい場でした。しかも、僕はほぼ何もしなかったので一体何をしに行ったのやら……。



こんなヤツらが書いてます②

先輩：筋肉バカ。午前中は体を鍛えている。プロレス好きで、プロレスラーの友人多し。

おしょう：本誌編集長。もぐら商事の第1回目以来、マンガでしか登場していない。忙しい人。

バイト1号：バイトの女の子1号。テキパキ仕事する。笑顔が不二家のペコちゃんに似ている。

バイト2号：バイトの女の子2号。マンガでは傍若無人だが、実際はひっそり控えめ系の人です。

今号のおもしろ写真



▲東京都　ダンディーさん　市の職員が回収して、あとでこっそり読むのが目に浮かびます。……Enjoy！

みなさま投稿をお待ちして!!

どうも、みなさま、明けましておめでとうございます。まあ、年が明けたところで、どうということはないんですけどね。（当番：村田）

川柳

まこちゃんの　グラビア写真　まだですか？

◀愛知県　紅ゆはたさん　今号のコスプレでどうかひとつ。

電車にて　隣は何を　狩る人ぞ

◀神奈川県　小道けいなさん　振り返ったらボクだったかも（笑）。

10年後の世界を予想

加藤清四郎が　Vシネの帝王と　呼ばれている

◀青森県　亀エモンさん　子役ってあとあと大変らしい……。

「ナルト」が　ハリウッドで　実写映画化

◀福岡県　あまどれあさん　ある意味おもしろいのは間違いない。

懺悔してください

たまにファミ通　町内会にも　投稿して　ごめんなさい

◀青森県　亀エモンさん　よくありますね。ライターも……。

お父さんの　握ったおにぎりを　食べさせて　ごめんなさい

◀青森県　亀エモンさん　えっ、お父さんなの。塩分が強そう。

えんぴつで　書いてやったぜ

◀愛知県　紅ゆはたさん　思いっきり、お約束破らないで。

オレの特技

パンスト　早かぶり

◀青森県　亀エモンさん　いい趣味をお持ちのようですね（笑）。

合唱コンクールでの　リアル口パク

◀青森県　亀エモンさん　ボクは間違いなく、やってました。



◀奈良県　クロッピーさん　梅垣＆にこちゃん、好きでした。

ボクの考えた超人

さぁ、超人だ。ということで、超人です。正直、裏ドクシャが始まる前は、ハガキがきるのかかなり危ぶまれていたコーナーですが、ふたを開けてみれば投稿が一番多いコーナーかも（笑）。わりとみなさん、キン肉マン世代なんですかねえ～。



◀青森県　亀エモンさん　近所の人から苦情が来ますからね。



◀東京都　朝霞太郎さん　現実にいたらキモいだろうな～。



◀東京都　朝霞太郎さん　熱気ムンムンのムレムレですな。



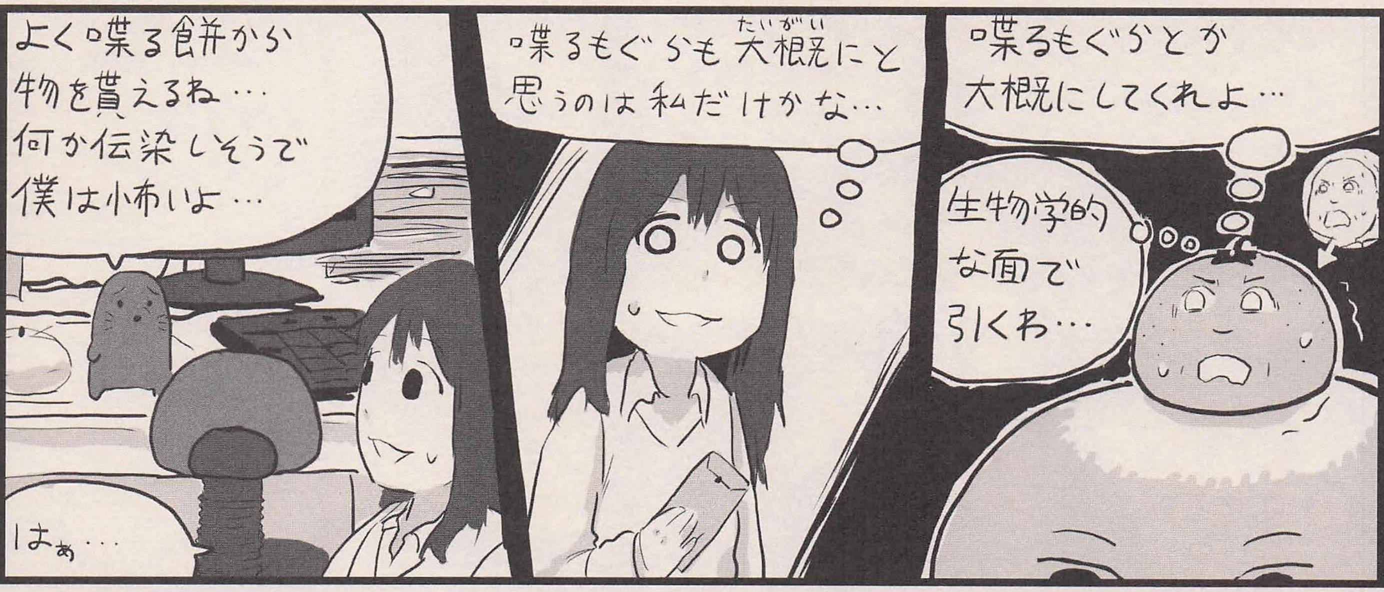
◀茨城県　くぼちさん　死ぬほど痛そう。けど、剥きたい。



◀福岡県　あまどれあさん　なんか、テリーがかぶってるような。



◀青森県　亀エモンさん　最近見ないような……。死んだ？



子供の頃のお正月の印象的な思い出①

正月といって思い出すことの１つに「年賀状」があります。俺がまだ小～中学生だった頃は「プリントゴッコ」っていうハガキに文字やイラストが描ける機材を使ってました。簡単に味のあるイラストが描けるから結構好きでした。スタンプを押すような方式で作るんですが（次ページへ）

大喜利

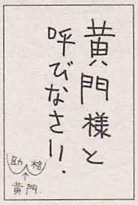
お題が多すぎるせいか、結構バラバラにハガキが来てしまって若干困り気味（笑）。やはり、もうちょっとしぼったほうがいいのかも、とまっつさんに進言してみたら「う〜ん、そうだね。とりあえず今までどおりで、次考えよう」とのこと。まあ、要するに変わらないってことですね。

お題一覧

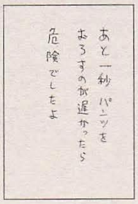
- ●突然、おしりがしゃべった！　どんな一言？
- ●ついでに足の裏もつぶやいた！　どんな一言？
- ●絶対に儲からない店の名前は？
- ●絶対に着たくない防寒着はどんなの？
- ●絶対にフラれるホワイトデーのお返し。どんなものをあげたの？
- ●唐突にペットがしゃべりだした！　言い放った一言は？
- ●彼女の飼っているインコが言葉を覚えた！　どんな一言？
- ●太陽に対して悪態をついてみよう
- ●月に対して悪態をついてみよう
- ●海に対して悪態をついてみよう
- ●山に対して悪態をついてみよう
- ●雪に対して悪態をついてみよう
- ●雨に対して悪態をついてみよう

大喜利の答えだけでなく、お題自体も引き続き募集しているので、よろしくお願いします。お題と一緒に、模範解答的なものも添えておくと採用率がアップするかもしれませんよ！

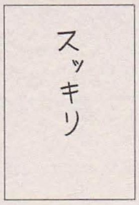
●おしりがしゃべった！　どんな一言？



◀東京都　朝霞太郎さん　すでにそう呼んでますが。



◀石川県　かおるさん　ナイトライダー的な会話だ。

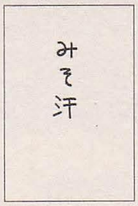


◀石川県　かおるさん　出たの？　出たんだな。

メールでの投稿

- ●「夢は黄色いオナラを出すこと」　東京都　BOOXさん
- ●「バルバルバルバルバルバル」　岩手県　青山坊やさん
- ●「鼻セレブでお願いします」　東京都　闇よだれさん
- ●「うーん。チェンジで！」　静岡県　とおるさん

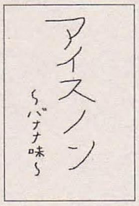
●絶対に食べたくない食べ物



◀石川県　かおるさん　絶対に食べたくない。



◀埼玉県　宵月さん　中身もいいけど器もいいねぇ。

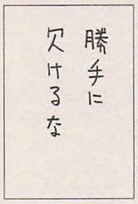


◀鳥取県　西島ばくさん　水枕にもなります。

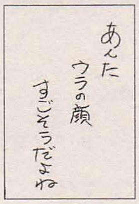
メールでの投稿

- ●日の丸アイス！　赤紙入り！　東京都　BOOXさん
- ●雨水デラックス　―アロマ―　福島県　神谷さん
- ●歯臭いキムチ　岩手県　バリアンさん
- ●ねこなべ　静岡県　緑レンガさん

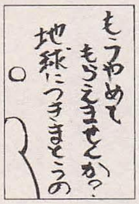
●月に対して悪態をついてみよう



◀石川県　かおるさん　欠ければいいと思ってるよね。



◀東京都　BOOXさん　普段見せようとしないしな。



◀石川県　マカボニーさん　金魚のフンみたいにさっ！

メールでの投稿

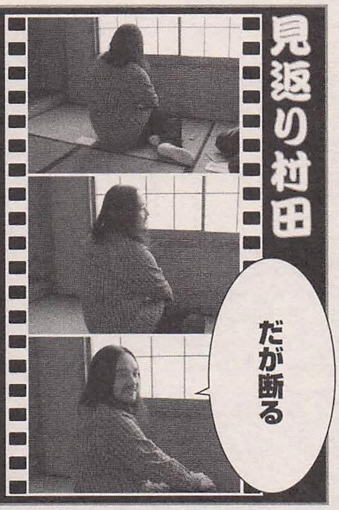
- ●「中途半場に照らしやがって」　埼玉県　宵月さん
- ●「たまには昼にも顔出せよな」　静岡県　とおるさん
- ●「昼は目立たないくせに」　石川県　マカボニーさん
- ●「近くで見ると肌荒いね」　鳥取県　西島ばくさん



村田のちっともいいコラム

初売りに挑戦。福箱とか福袋とか

今年の元旦は、たまには正月らしいことをしようと、はりきって初売りに初挑戦。行った先は秋葉原です。到着したのがお昼の1時だった時点で、僕のやる気を買っていただきたい。なんせ、普段は明るいうちに家を出るなんて、そうそうないモンですから（笑）。でもまあ、駅に降り立った瞬間くらいには後悔していましたね。なんなのこの人ゴミはと……一般の人が休みのときは家でおとなしく寝てたほうがいいなと……。でもまあ、来てしまったものは仕方ない、せっかくだから何か買ってやる、ということでヨド○シの一万円の福箱を購入。しかしこの箱、大きくて持ちにくい。しかもデザインが恥ずかしい。そんなことを考えながら、家路を急ぎます。やっぱり中身が気になっていましたから。で、家に着き早速開けると、いきなり目に飛び込んだのが「おめでたいマー」……。この時点でやる気がなくなります。そして、レンジで使うものが2点（うちにレンジはねぇ）。最悪です。ほかには、ティファールとか電動歯ブラシとか入っていて、一万円でこのお得感はものすごいですが、個人的に使わないものばかり。やっぱ、中身がわかったほうがいいですね……。ということで、今年も幸先悪そうな年明けでした。



こんなコト募集してます

たくさんのハガキありがとうございます。今回は、ここで御要望に答えたいと思います。ご要望は、あまどれあささんの「有名キャラ、芸能人の嘘目撃情報」と「ファンコールコーナー」が欲しい。ネタが多いに越したことはないので、もちろん即採用（笑）。みなさん、待ってま〜す。ちなみに表に「ハガキのコメントいらないような…」とありました。ボクも、そのとおりだと常々思っています（笑）。

＜募集中のネタ＞

- ●おもしろい写真をたくさんください
- ●特技を教えてください
- ●懺悔もあるのでは？
- ●川柳も欲しいところ
- ●目撃情報お待ちしてます
- ●ボクらに相談はありませんか？
- ●まこちゃんもいろいろやりそうです
- ●ご要望アリです

投稿のお約束

一つ、えんぴつで書かない
一つ、郵便番号、住所、氏名を忘れない
一つ、字はなるべく太く、大きく書く
一つ、2枚以上なら1つの封筒にまとめる
一つ、まとめ送りでもそれぞれに住所氏名を
一つ、氷結した道路に気をつけて！
一つ、バレンタインデーを意識する

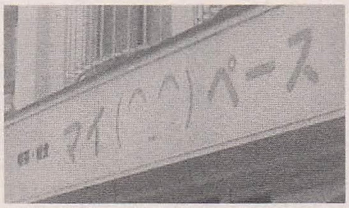
文字ネタ、イラストをメールで送る場合

1通に複数のイラストや文字ネタを送るのは結構ですが、2MBを超えないように注意。また、イラストはハガキの比率を守ったうえで、解像度が300dpi以上になるように調整してください。拡張子は、jpgやgifなど、一般的なものでお願いいたします。

宛先

〒160-8326
（株）アスキー・メディアワークス
電撃ゲームス編集部　もぐら商事係
メールアドレス
games-dokusya@ml.asciimw.jp

次回予告



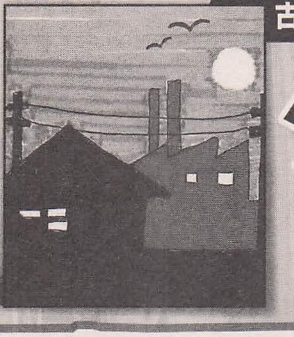
◀愛知県　紅ゆはたさん　写真いつもありがとうです！。

投稿の締切

2月8日(月)

子供の頃のお正月の印象的な思い出②

（前ページから）原型の形を作るときに取り付けた小さな電球がピカッと光る。この電球は消耗品で、1度使ったら終わり。この儚さが手作り感をよりアップさせてくれました。ちなみにプリントゴッコ、現在はすでに生産中止だって。今はメールで事足りるとはいえ、寂しいなぁ。（まっつ）



古きよき時代を懐かしもう!!

ゲーム懐古録(ノスタルジア)

誰の心にも忘れることのできないゲームがあるはずだ。ここは、そんなゲームにまつわる思い出をひたすら語るコーナー。今回は若手女性ライターとまっつが語ります。

今号の紹介タイトル
- 『モンスターファーム』
- 『ストリートファイターII』
- 『闘将!!拉麺男 炸裂超人一〇二芸』

ゲーマー達が語る 懐かしのゲームライフ

20代編 思い出の1本!

プレイステーション

モンスターファーム

発売日 1997年7月24日
メーカー テクモ　ジャンル SLG

1997年は こんな時代でした

……主な出来事……
- 消費税3%→5%に引き上げ
- 神戸で酒鬼薔薇事件発生
- サッカーW杯・アジア地区予選で日本が初出場決定
- ダイアナ元英皇太子妃が交通事故死

書いている人

N
1986年生(昭和61年生)



◀両親からしてゲーマーだったので、私もゲーマーになったのは必然。『ランドストーカー』の続編を待ち望んでいる。

ココが魅力!! 基本システムがこのゲーム最大の魅力!!

このゲームが発売されたのは私が小学生のとき。モンスターを育成し、大会で戦わせて優勝を目指すという極めてシンプルな育成シミュレーションですが、家にあるCDを読み込むことでさまざまなモンスターが誕生するというシステムには大変な中毒性がありました！　かたわらに積み上げたCDから生み出されては、「このモンスターはいらない」と捨て去られて行くモンスターたちの気持ちや、後で合成に使うからと「あああ」等の適当な名前をつけられて即座に冬眠させられたモンスターの気持ちを想像すると少々心が痛みますが、なんら問題はありません。



ココが魅力!! 手に汗握らざるを得ないバトルシステム

育てたモンスターは大会でバトルするのが基本ですが、このバトルがスリリング！　対戦相手と自分のモンスターの相性によっては一撃でKOされることもあり、その結果モンスターが死亡することも。復活なんて優しいシステムのないこのゲームでは、バトルはいつも真剣勝負です。近距離攻撃しかできない対戦相手の体力を遠くから削り、判定勝ちで乗り切ったり、連続技で即座に相手をKOしたりと、プレイヤーやモンスターによって戦略はさまざま。友人との対戦で調子にのって即死コンボを叩き込み、友情の崩壊を経験したのは私だけではないはずです。



30代編 思い出の1本!

アーケード

ストリートファイターII

稼働日 1991年
メーカー カプコン　ジャンル FTG

1991年は こんな時代でした

……主な出来事……
- クウェートで湾岸戦争勃発
- 横綱・千代の富士が引退
- 雲仙普賢岳で大火砕流発生
- 宮沢りえがヘアヌード写真集を発売
- ソビエト連邦が消滅

書いている人

まっつ
1975年生(昭和50年生)



◀幼稚園のときからゲームセンターに通ってました。最近は、ゲーセンが次々に姿を消していく……。寂しいかぎりです。

ココが魅力!! 言わずと知れた対戦格闘ブームの火つけ役

対戦型格闘ゲームというジャンルは、この『ストリートファイターII』(以下、ストII)が築き上げたといっても過言ではないでしょう。息遣いまで伝わってきそうな滑らかなアニメーションで動く2体のデカいキャラが向かい合い、殴りあう。今となっては見慣れたこの光景も、当時ゲームセンターで初めて目のあたりにしたときは、本当にものすごいインパクトでした。特に俺らの世代は、小学校時代にジャッキー・チェンによるカンフーブームを体験していますからね。武道やカンフーが大好物なところにこんなゲームが出たら、そりゃ流行りますよね。



ココが魅力!! リアルなモーションと防御システムが新しかった

当時『ストII』をプレイしてみて、これはイイ！と思ったのは、レバーを後ろに入れるだけで簡単に防御できる点。勝手な思い入れですが、俺的には「防御＝COOL！」なのです。それは間違いなく前述のカンフーブームの影響。ジャッキー・チェンが華麗に敵のパンチをさばきつつ、攻撃に転じるのがたまらなくカッケーわけです。アーケード版『スパルタンX』のラスボスが主人公の攻撃を華麗に防御するのを見て、トキメキを覚えた男子は多かったはず。それを今度はプレイヤーが簡単にカッコよく実践できるわけですから、そりゃハマりますよね。



俺にも言わせろ!『闘将!!拉麺男 炸裂超人一〇二芸』

僕が最も印象に残っているゲームはやはり、『闘将!!拉麺男 炸裂超人一〇二芸』。初プレイは小学生の頃です。まず、ゲーム内で遠近法が使われていて、画面の奥へ進めば進むほど縮んでいくラーメンマンに衝撃を受けました。ファミコンでここまで、無駄なこだわりを感じたのは初めてでした。そして、いまだに忘れられないのは、ただの村人が発した一言「信じるものは救われる。卵を落とせばすぐ割れる」。(村田)



Nの思い出コラム

聞いたこともない音楽のCDを買いました

モンスターファームの思い出

積み上げたCDの隙間に埋まってゲームをプレイ

プレイステーションが「思い出」になってしまうのが、20台前半という年齢。小さい頃、ゲーム屋の店頭で体験プレイなどを目撃するたび、3Dポリゴンやアニメーションに感動したのを覚えています。そんなプレイステーションのゲーム中で、おそらく私が最もハマったのが『モンスターファーム』。今でも始めたら24時間ゲームから離れられない自信があります。我が家には親の趣味的な理由で大量のCDがあったので、音楽CDやらパソコンソフトやら、とにかく家中のCDをかき集めて側に積み上げ、数時間にわたってモンスターを生み出し続けていました。好みのモンスターやレアなモンスターが出るCDは分類しておき、CDラックに返すときもわかりやすく端の方に固めておく。そのため親のCDラックは、いつも作曲家や曲名がバラバラの状態でCDが収められていました。ときにはパソコンソフトも混じっていたり。親はよく怒らなかったものです。私だったら怒ってる。ゲームソフトを取り上げてる。そして私が遊んでる。

ゲームを始めると日が暮れてもひたすら遊び続ける少々アレな子供だった小学生時代の私。暗い部屋でCDに埋もれつつゲームをしている私のことを、親はさぞかし不安に思っていたことでしょう。

回避999VS力999の極端な兄妹対決

モンスターのなかで何が好きかと聞かれれば、私は迷わずピクシー種と答えます。そのなかでも特にエンジェルを愛していると、声を大にして叫びます。純白の羽根！　毛並み！　そしておっぱ……いや、と、とにかくかわいい!!　そんな私に対して兄はゴーレムが大好きで、なんだかよくわからないゴーレム種（興味がなかったので覚えていない）を主に使っていました。私も兄も極端かつ少々頭が残念な子供だったため、「世の中は力がすべてなのだ！」派である兄と、「愚かな！　回避こそが真にバトルを制するのだ！」派である私のモンスターは、どちらも完全に一点特化の極端な能力値に。丈夫さが低く回避が高い私と、命中が低く力が高い兄との戦いは、一瞬一瞬気が抜けない真剣勝負でした。ヤツの攻撃を一度でも食らえば私のかわいいエンジェルは間違いなく一発KO……！　脅威の破壊力を誇る拳をもって、のしのしと迫りくるゴーレム。バトルフィールドの壁に張り付き、遠距離攻撃を加えながら逃げるエンジェル。タイムアップでの私の判定勝ちが先か、それともゴーレムの一撃が私のエンジェルを粉砕してしまうのか!?

そんな馬鹿なことをやっているうちは、わりと勝敗は五分五分だったのですが、兄がふと何かに目覚めて「バランスって大事だよね」派に転向したせいで、私の勝率は激減。情熱を捨て去り堕落した兄と、私はバトルをしなくなりました。

珍しいモンスターが出るCDで人気者に！

家のCDからモンスターを生み出せるのが魅力とは言うものの、せいぜい1000円前後のお小遣いで1カ月を生き抜く小学生が、平気で数千円の高額料金を必要とするCDを大量に持っているわけもなく、友達同士によるCDの貸し借りというコミュニケーション手段が生まれました。特定のCDでしか生まれないモンスターのCDなどを持っていると、たちまちその子は人気者に！　よく知りもしない子に「家に遊びに来て」と誘われ、遊びに行った先でお菓子をいただいたり、そこでどうしても欲しかったモンスターの出るCDを発見し、「このモンスター再生させて！」とお願いしたりと、ささやかな友情の芽生えを体験した人も多いのではないでしょうか。

親の趣味的な理由で家に大量のCDがあった私もまた、その頃から友達の家に集まりゲームを楽しむというインドア派な遊びをたしなむようになりました。ゲームといえば家で兄妹仲を崩壊させたり、深めたりするための道具だった私にとって、この環境の変化は正直嬉しく、毎週のように友達の家に遊びに行きました。ゲームで広がる友達の輪！　その後、モンスターファームに飽きたらしい友人が私に話しかけて来なくなった理由については、あえて考えないようにしています。

我が家の思い出

さすがにひどいと思う我が家のしつけ

私の兄はゲームが好きです。私ももちろんそうですが、子供の頃の兄のゲーム好きは少々病的で、とにかく時間さえあれば四六時中ゲームばかりをやっていました。しかし多くの家庭がそうであるように、我が家でもゲームを買ってもらえるのは誕生日やクリスマスくらいのもの。これはたしか、兄がまだ小学校低学年のときの話です。父が突然兄に向かって、あろうことか「お母さんのことぶったらゲーム買ってやるよ」と言い出したのです。母はコタツに座ってテレビを見ており、こちらの話は聞こえていません。兄は悩みましたが、そのとき兄は、死ぬほど『ロックマン』が欲しかったのです。結局兄は誘惑に負け、母の頭を後ろからコツンとぶちました。その瞬間の父の豹変ぶりを、私は決して忘れないでしょう。父は「ゲームのために母親を殴るとは何事か」と兄を叱り飛ばし、これでゲームを買ってもらえると思っていた兄は裏切られた気持ちでもちろん大泣き。まさに阿鼻叫喚と呼ぶにふさわしい状況でした。父の言うことは確かに正しかったと思います。しかしまだ10歳にもなっていない子供に対してこの罠は、さすがに難易度が高すぎたのではないでしょうか……？



まっつの思い出コラム

『ストII』から始まった、ゲームセンター依存症

『ストリートファイターII』

『ストII』のガードモーションに燃えた日々

俺は、幼児園児のときから兄に連れられてゲームセンターに行っていたアレな子供だったので、昔のアーケードゲームに関しては意外と知識があったりします。当然『ストII』の前作にあたる『ストリートファイター（以下、SF)』もプレイしました。圧縮センサー付きのでっかいボタンが付いた専用筐体で、ボタンを殴る強さによって攻撃を使い分けるという変り種のゲームでした。よくボタンが壊れて「修理中」の張り紙が貼られていたもんです。このときは、カンフー映画ブームの真っ最中で、とてつもなく気になるゲームでしたが、瞬時にゲームオーバーになる高い難易度と「1プレイ100円」という中坊にとっては大きすぎる壁に阻まれ、やり込みは断念していました。泣く泣くデモ画面を見つめるその姿は、ショーウィンドウ越しにトランペットを見つめる黒人少年に通じるものがあったと思います。ネタが古い。まあいいや。

……という苦めの思い出もあったので、数年後にゲーセンで『ストII』をみつけたときは、嬉しかったです。左ページでも触れましたが、キャラが相手の攻撃を防御しているのを見て「カッケー！」と思ったわけです。初代『SF』でも防御は出来ましたが、『ストII』ではそれがもっと洗練されていたから。ガイルの「あれ？　俺のワキ臭くね？」的なしゃがみガードはどうかと思いましたけどね。

対戦格闘というジャンルが誕生した瞬間

『ストII』が本格的に流行しだしたのは、続編となる『ストIIダッシュ』の稼動と、2つの筐体を背中合わせに設置した「対戦台」が出回り始めてからだと思います。それまでの対人戦は、プレイヤーが隣同士で座る必要があるため、友達同士以外ではやりたがる人がいなかった。でも対戦台は対戦相手の顔が見えないので、ストレスを感じることなく、対人戦を楽しめるという画期的なシステムでした。今でこそありふれた光景ですが、当時はもちろんネット回線などは普及しておらず、見知らぬ人と戦うという行為は本当に刺激的で、戦う前から心臓バクバク。さらに勝ったときの喜びはハンパではなく、脳内麻薬でも出てるんじゃないかと思うくらい気持ちがよかった。一度リアルな勝利の味を覚えると、CPU戦では物足りなくなるわけで、対戦熱はヒートアップする一方、というわけです。

ダルシムステージの「パオーン、パオーン」というゾウの泣き声、男性キャラがK.O.されたときの「ううおぉあぁあ！」という叫び声、当時のどのゲーセンに入っても、鳴り響いてたなぁ。しっかりと今でも、耳に焼きついてますよ。

対戦格闘の思い出

対人戦あるところにリアルバトルあり

『ストIIダッシュ』が社会現象レベルの大ヒット。プレイヤー人口が増えていけば、当然なかには気性の荒いプレイヤーも増えるわけで、たま〜にリアルな喧嘩を目撃するようになりました。自分で言うのもナンですが、当時の俺はゲームだけはうまくて、あまり負けることがなかった。だから負けた対戦相手などが挑発してくることも結構ありました。俺が経験したのは以下のパターン。

・筐体をこちら側にずらしてくる。
・火のついたタバコを投げてくる
・筐体の電源コンセントを抜く
・俺のうしろに立って恨み節の独り言

……てなところです。コレだけ聞くと怖い世界だな、と思う人もいるかもですが、こんなのは極々わずかな人たちです。逆に笑顔で話しかけてくるフレンドリーな人もいます。個人的にはこういうエピソードすべてひっくるめて、対戦ゲームひいてはゲーセンの醍醐味だと思ってます。今現在もゲーセンで『バーチャファイター5R』を遊んでいる俺ですが、最近はどのゲーセンもサビれて哀しい限り。ゲーセンは、絶妙な距離感で人と人が触れ合える場所です。ネット対戦とは違った楽しさがある。俺はこの距離感がすごく好きです。……なくなってほしくないなぁ。

俺的名場面

人生の分岐点だったような気がする一瞬

俺が一番やり込んだ格闘ゲームは、これまた社会現象的なヒットとなった、『バーチャファイター2』。当時の俺は、バーチャの強い人ということで、一定の知名度があったプレイヤーでした。今となっては恥ずかしいだけなのですが、東京、新宿のゲーセンで120連勝くらいしたりして、ぶいぶい(死語)いわせていました。ただ、恨みを買いやすい姑息な戦法が得意だったので(笑)、対戦台の向こう側から怨嗟の声が聞こえてくることが多かったのです。「こりゃいつかリアルで喧嘩になるな」と感じながらも「来たら来たで、そのとき考えよう」と、なんとなく漠然と考えておりました。

ある日、いつものように姑息に勝利を重ねていると、筐体の向こうからイカつい2人組の男が近づいてきました。1人は金髪で、もう1人はヘラヘラした怪しい風貌。ぶっちゃけ刃物とか持っててもおかしくないレベルでした。ついに来るべきときが来たか、と思った矢先、金髪の男が口を開きました。「俺たちと一緒に、大会に出てみない？」ずっこけそうになりました。ちなみにこの金髪の男、現在はなんと本誌の副編集長（笑）。人の縁ってのは不思議なもんです。

ゲームの思い出を募集中！

ゲエム懐古録では、アナタの少年・少女時代に起こったゲームまつわる、とっておきのエピソードを募集中です。ハガキによる投稿のほか、メールでも募集しているのでお気軽にどうぞ！（文字数は100文字程度を目安にしていますが、制限は設定していません。なお、編集部側で文章の一部を修正することがあります）
【ハガキ】〒160-8326 アスキー・メディアワークス 電撃ゲームス編集部「ゲエム懐古録」係まで。【メールアドレス】「games-dokusya@ml.asciimw.jp」まで。

ゲームス×コラムス

あけましておめでとうございます。2010年、新しい年の幕開けはちょっと切ない話からスタートです。

もうアナログには戻れない！
デジオタの今がわかるかもしれないコラム

デジタルオタク最前線

久保内信行プロフィール
アキバ近辺在住の120kg超えオタクライター。常時事務所にはさまざまなオタクが雑魚寝状態のルイーダの酒場状態。近著「カオスアニメ大全」（インフォレスト）。

■オタクの年末年始は行列にありと見つけたり！

新年あけましておめでとうございます。年末年始は、乗車率100%超の満員電車に乗って実家に帰った人や、初詣に参拝しに行って、人波に揉まれたりした人も多いことと思う。「そんな優雅な正月丸出しライフは送ってねぇよ！」とツッコミを入れた人も、年末年始用に銀行のATMに並んだりしたくらいのことはあったのではないだろうか？

筆者も例にもれず、年末年始はとにかく列に並びまくった記憶しかない。まず話は、12月23日の天皇誕生日にさかのぼる。およそ4日ほど前に「ラブプラス公認・ヒロイン三次元グラフィックAR付きのクリスマスケーキを販売」のニュースが飛び込んできたのだ。各キャラクター100個限定の総計300個。一瞬で売り切れること確実だ。当日は徹夜のまま朝8時に秋葉原駅で待機し、販売店が東高円寺と発表されると同時に電車にダッシュ！　約40分後には現地に着いたが、新宿で待っていた彼氏たちによってすでに売り切れていた。「俺より強い彼氏に会いに行く」なんて言ったのが間違いだった。強すぎるよ！

結局、凛子ケーキが購入できなかった心の傷が癒えないうちに、12月29日、オタクの祭典コミケが開催された。仕事場には地方からコミケに参加するために上京してきたオタク友達が5人ほど雑魚寝状態になり、さながら難民キャンプ。筆者は、基本的に彼らのオススメ本を回収するだけで参加しなくてもよく、余裕たったのだが、夢は2日目に打ち砕かれた。泊まっていたオタク友達から半泣きで電話がかかってきたのだ。内容は、「ごめん、財布落とした」。結局、彼を回収するためにコミケにむかうハメに。まだ午前中だったために、コミケ会場前は悪夢の混雑。携帯もまったくつながらず、お金を貸すためだけにたっぷり3時間人混みに揉まれるハメになった。数万人の人間から一人を見つけ出すのはマジで大変で、3万円を友達に貸したとたん、見事に腰痛を発症し、うずくまりながら30分ほど道ばたで悶え、なんとか手を挙げ続けてタクシー帰宅したのだった。

■新年、空を飛ぶメイドカチューシャ

なんとか腰痛もおさまりかけた正月の明け方、徒歩圏にある神田明神に初詣にでも行くかと数人連れだって向かっていたところ、境内までまだたっぷり1キロはあるのに、人混みでまともに歩けない状態。メイドさんが参拝の群れに巻き込まれ、カチューシャを宙に舞わせながら、取って！　取って！　と叫びながら人混みにかき消えていったのをいきなり目撃して戦意喪失。秋葉原の深夜販売でも見学して帰るかと力なく方向を変えた。秋葉原につくと、そこでも詳細不明の長蛇の列がたっぷり500mほど筆者を待ち受けていた。一体これは何ごとか……と、異様に行儀よく並ぶ彼らをさかのぼっていくと、たどり着いたのはAKB48劇場の入るドンキホーテ。新年早々、さすが並び慣れた百戦錬磨の訓練されたアイドルオタクは整然としているなあと感心していると、裏路地のほうにも6人ほどの列を発見した。

普段は無視する筆者だが、ここまで行列を目撃し続けると感覚が麻痺してくるのか、「こんなのは列じゃないだろ」と、何を販売する列かもわからないまま並んでみた。結局、パソコンジャンクショップの2000円福袋だと知り、適当に購入して帰宅したのだった。

そして、新年ムードも収まり、本誌コラムに何を執筆しようかと悩みながら歩いていると秋葉原駅前でまた長蛇の列が！　ボーカロイド・初音ミクのアーケード版ゲーム『初音ミク —Project DIVA—』のロケテストの順番待ちの列だと知り、整理券を配る係員に待ち人数を尋ねたところ実に280人！　結局、深夜12時近くに確認しに行ったところ、人が途切れていなかった。普段は事務所から3日以上一歩も外に出ない筆者にとって、一年間分以上の行列を目撃した記念すべき2010年。

そんなこんなで無事に目的のものが手に入った人は、きっと幸せな一年になると思う。おめでとう！　筆者は、行列から逃げ回ったあげく購入した福袋の中身が、なんだか泥っぽいLANケーブル20本だったのでもう今年は諦めました。あと使い捨てマスクが50枚。マスクは、今度行列を見かけたら無言で配っていこうと思う。覚悟しておくように。

物語に隠された謎を読む！
KEIYAの徒然考察コラム

KEIYAの考察随想録

KEIYAプロフィール
考察サイトPARADOX代表。著書に「最終考察ひぐらしのなく頃に」「最終考察うみねこのなく頃に」（ともにアスキー・メディアワークス刊）がある。主な考察は『サイレントヒル2』『東方Project』など。趣味はラーメンの食べ歩き。

「第4回：映画シナリオ考察「ダイ・ハード」」

今回のテーマは、上映から二十年以上が経過した今もなお、アクション映画の傑作と絶賛されている「ダイ・ハード（DIE HARD）」です。私たちはどうしてこの作品に惹かれるのか？　未見の人はレンタルショップに走って借りてきましょう。絶対に損はしませんから。

「ダイ・ハード」では上映開始から三十分強までに主要キャラや舞台の説明を終え、主人公である刑事ジョン・マクレーンとテロリストたちの戦いが始まります。孤軍奮闘するジョンの活躍は非常におもしろいのですが、この流れのまま最後まで行くわけではありません。五十七分頃、ジョンは倒したテロリストの死体をビルから投げ落とし、眼下のパトカーにぶつけるという暴挙に出ます。通信で非常事態を通報しても信じてもらえなかったためとはいえ、無茶なシーンですね（笑）。ここは作品の展開を大きく変える重要なポイントになっています。

やがて駆けつけたロビンソン警視率いる警官隊は、ビルの中で上手く立ち回っていたジョンを無視して事態をかき乱します。ジョンを助けてはくれないのです。ロビンソン警視は無能な人物として描かれており、「ジョンvsテロリスト」という勢力図を「ジョンvsテロリストvs警官隊」に変化させる役目を担った人物と言えるでしょう。混乱していく現場が作品のおもしろさに直結しており、ジョンと警官隊が協力関係にないところがミソです。観客はそろそろビル内の閉塞感に息苦しさを覚え始める時間帯ですが、カメラが野外にいる警官隊を追いかけることでそれを打開することにも成功しています。もちろん、それ以前にも短い野外のシーンを複数挟み込んでおり、観客を飽きさせない工夫が随所に見て取れます。警官隊は結局テロリストに返り討ちに遭ってしまい、より強大な勢力であるFBIが介入することになります。これが終盤の盛り上がり、武装ヘリの登場に繋がるわけですね。

さて、本作の魅力として巧みな伏線を忘れるわけにはいきません。最も重要なのは、上半身裸になったジョンが背中に貼り付けておいた拳銃でテロリストのボス、ハンスを撃ち倒すシーンでしょう。これを成立させるためにどのような伏線が張られていたか、時間を逆にたどってみましょう。併記した上映開始からの時間(h:m)はおおよそのものです。

■背中に貼り付けておいた拳銃でハンスを倒す（2:01）
→怪我をした足の裏の手当てにシャツを使い、上半身裸になる（1:39）→ハンスが部下に撃たせたガラスを踏みつけて、足の裏を怪我する（1:36）→客室で裸足になっていたとき、テロリストの襲撃に気づいて部屋を飛び出る（0:23）→飛行機恐怖症（高所恐怖症？）に効くというおまじないを試すため、裸足になる（0:21）→飛行機内で隣の乗客から「裸足になって足の指を丸めると恐怖症に効く」と言われる（0:01）

……何と、伏線はオープニングから幾重にも張られていたわけです。何気ない会話が後に大怪我を招き、最後の対決にまで生かされるなどと誰が考えるでしょう。ジョンが靴をはいていない点を突くハンスも、その直前にフロアガイドを見てとっさに偽名のネタを拾うという頭脳的な行動を取っています。この注意深さも伏線であり、「（奴は裸足だから）ガラスを撃て」という台詞に繋がっているわけです。いやー、言えば簡単ですがどれも丁寧で効果的な伏線です。素晴らしい。妙なおまじないを鵜呑みにするあたり、ジョンの人間くささが表れていてグッドですね（笑）。どんなに優れた伏線でも気づかれなかったり忘れられたりしては意味がないのですが、本作ではそれを別の手法で何度も描くことで巧みにフォローしています。伏線は他にもたくさんありますので、どれとどれが繋がっているかチェックするとおもしろいですよ。

よく「アクション映画は映像が派手なだけで大味だよね」という批判を耳にします。確かにそういう作品も多いですが、「アクション映画は」とひとくくりにするのは誤りです。なぜなら、「ダイ・ハード」の名作たるゆえんは「優れた脚本」にあるからです。プロ作家たちも絶賛し脱帽する名脚本、ぜひもう一度（初見の方はこれから）堪能してください！

電撃ゲームス

ユーザーWebアンケート

読者からの声について本気で本音を考えるコーナー

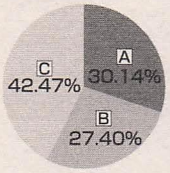
このコーナーは、電撃オンラインで御回答をお願いしましたアンケート調査の結果を発表させていただき、みなさまの御意見を今後の誌面作りに活用させていただきますとともに、みなさまとも御一緒にいろいろと考えさせていただきたいというものです。ぜひ、この結果についても御意見をお寄せください。

第5回のアンケートテーマ

2010年の日本のゲーム、ゲーム業界

今回は年末年始をはさんでのお願いになりましたので、こんな質問にさせていただきました。もちろん！　日本のゲーム、ゲーム業界にとって明るい2010年を期待しつつでございます。年末は大ヒットタイトルも出ましたからね！（アンケート総数：657／集計期間：12月17日～1月5日）

Q1 2010念、日本のゲーム、ゲーム業界は明るいのか？それとも暗いのか？



回答数

A明るい	198票
B暗い	180票
Cどちらとも言えない	279票

明るいか暗いかということであれば、若干「明るい」が上回りましたが、どちらとも言えない=よくわからないという回答が4割を超えました。この結果は、ちょっと戸惑いを感じますね……。

日本のゲーム、ゲーム業界に望むことは？

万人向けの売れるゲームや開発しやすいゲームも（ビジネスである以上それでも）いいが、コア向けのがっつり攻略するゲームもしっかりと創り続けていって欲しい（40代男性）、大金をつぎ込まなくとも質のいいゲームは作れるのだから、1社でも2社でもいいからグラフィックにこだわらずとも面白いゲームを提案して欲しい（40代男性）、総体的にいえば泣くところもあれば笑うとこもあるでしょうがとにもかくにも奇抜なアイデアと良質な仕上げにこだわったゲームを作れるメーカが勝ち上がると思うので皆競争意識を高めてレベルアップしてほしいです（40代男性）、全体的に洋ゲーを意識した流れになってきてるような気がするので、もっと日本らしく日本向けのゲームが増えると良いと思います（30代男性）、守りに入るのではなく、攻めて欲しい。ハードも普及期に入っているので、チャレンジ作品で業界を盛り上げて欲しい（30代男性）、今年買ったPSPゲームで、バグだらけのゲームがありましたが、バグに対する対応をすばやく明確にして欲しい（バグ修正版との交換など）また、メーカーに問い合わせても回答を得られないのは、問題だと思う。すべてのバグを見つけるのは難しいのは解りますが、対応はちゃんと行って欲しい。PCの様に内部メモリにインストールし、バグが出るたびに、修正データをインストールする様にしたら良いのではないかと思う（40代男性）、携帯電話と同様ガラパゴス化していると思います。（50代以上男性）、価格が安くなることを望みます!!（30代男性）、レアアイテムの入手方法が、ダウンロードしかないというのはやめてもらいたい。ネット接続ができる機種を持っているわけではないので（30代男性）、リリース間隔を調整して、不具合の少ない製品の提供を行なって欲しい。オンラインゲームは協力して、しっかりとした作品をつくってほしいです（30代男性）、もっとユーザーの声に耳を傾けて頂きたいです。作り手側の事情（ソフトが作りにくいだの売れないだの）だけでゲームを扱わないでほしい。もの作りに携わる私から見ても今のゲーム業界はおかしいと思います（30代男性）、とにかく、ゲームタイトルが目に見えるようになること。ユーザーが何を買っていいかわからない、大手のソフト買えばいいかと安易に走らないようプロモーションを徹底したほうがいいと感じます（30代男性）、2010年のゲームショウは元気があるといいな…（30代女性）

Q2 2010年、各プラットフォームに望むのは、こんなこと！

編集部の判断でiPhone、ケータイ、PCゲーム／その他の御回答は割愛させていただきました。

■PlayStation 3
日本産ゲームの充実。大作の増加（30代男性）、大作以外の充実化（30代男性）、HOMEとの連動（リワードなど）をもっと増やして欲しい（40代男性）、ただひたすらにPS2互換復活を切望します（30代女性）

■PSP
値引きありの店頭で買うUMDより価格の高いDL版の低価格化（50代以上男性）、大容量バッテリーの標準化（40代男性）、所有していないのでなんとも言えませんが、女性でも電車の中でプレイしているのを見かけます。特に男の人に多いのですがアクションゲームをプレイしているのか、カチャカチャカチャカチャとボタンの音が静かな電車の中で響いていることがあります。携帯ゲームなのでそのあたりの工夫もするべきなのではないでしょうか。ゲームの進化は期待はしていますが、もっとゲームの周りでおこなうことがあるような気がします。2010年はそういったところに気を配って欲しいと思います（40代女性）、現状維持（30代男性）

■Wii
HD画質に対応した後継機を発売してください（30代男性）、サードパーティ製のゲームの宣伝が足りてない（30代男性）、バーチャルコンソールの価格見直し(全体的に高い)（40代男性）、家族で楽しむにはもってこいのWiiですが、どうもリモコン操作が慣れません。私が下手だけなのかもしれませんが。どんなゲームでもクラシックコントローラでプレイ出来るような配慮が欲しいです。でないと家族全員が同じように楽しめないかもしれません。家族で楽しむようなCMもしてますが、実際はそんなにうまく操作できない人はたくさんいます。2010年はより一層のユーザビリティの改良を望みます（40代女性）

■ニンテンドーDS
タッチペンを有効に使ったソフト（20代男性）、Wiiとのバーチャルコンソール共有化（30代男性）、LLの大画面向けのゲーム（40代男性）、DSiウェアがいろいろ増えてきて、手軽に遊べるゲームが多くなったのはうれしい。この調子で、DSiウェアを増やしてほしい（30代女性）

■Xbox 360
Xboxは他のメーカーにはない内容のゲームがたくさん発売されていて好きです。ただ日本ではまだまだ3番手に甘んじているので2010年は思い切って、任天堂もしくはソニーと提携をおこない、X-BOXの楽しさが本当に伝わるようなCMを流して欲しいです。提携なんて基本的には不可能かと思いますが、もしそうなったらユーザー的には大変興味深い出来事です（40代女性）、下手にライト層を意識せず、マニア向けに進んだ方がいいのでは？（40代男性）

■アーケードゲーム全般
家庭用機とネット対戦が出来るようになってほしい（30代男性）、安定した全国展開。地方には機体が全然入ってこない（30代男性）、最近は大型アーケードゲームも多くなり、通常型の筐体が満足に置けなくなってしまったゲームセンターも増えています。なので、アーケードでもメーカー公式のベストクラシックコレクションゲーム（10個くらい入っているもの）を出して欲しいです（40代男性）

Q3 2010年、続編を希望するタイトル、シリーズはこれ！

以下、一般的に通用する（であろう）シリーズ名で表記しています。

モンスターハンター（30代男性他）、ペルソナ（40代男性他）、Z.O.E（30代男性他）、アサシンクリード（30代男性他）、アンチャーテッド（40代男性他）、Left 4 Dead（30代男性他）、スーパーマリオ（40代女性他）、デモンズソウル（40代男性他）、ドラゴンクエスト（40代男性他）、バイトヘル（30代男性他）、ファイナルファンタジー（40代男性他）、ブレスオブファイア（30代男性他）、メトロイド（30代男性他）、ラブプラス（30代男性他）、ランブルローズ（40代男性他）、ロックマンDASH（20代男性他）、地球防衛軍（30代男性他）

今回は独り言 オンライン／ダウンロード関係に注目！　なのでしょうか？

まず最初にお断りしておきます。各プラットフォームごとに、2010年、なにを希望されますか？　という設問の対象には、iPhone、ケータイ、PCゲーム／その他も入っていました。ただ、残念ながら、誌面には限りがございますので、今回は掲載を見送らせていただきました。多数の御意見をいただきましたが、申し訳ございませんでした。いただきました御意見は、編集部にて拝読させていただき、今後の誌面作りに活かすようにさせていただきます。ありがとうございました。

さて、みなさんからいただきました御意見にすべて目を通させていただきまして（ほんとに全部見てますから！）、ぼんやりと見えてきましたのはオンライン要素に対する期待でした。たとえばPS3ではオンライン要素を通してPSPタイトルの連動があればいいという御意見があり、Wiiウェア、DSiウェアを本当に楽しみにしていて、家族で遊べるものが出てほしいという長文の御回答もいただきましたし、Xbox 360については「実績」の部分をもっともっと充実させてほしい、アピールしてユーザーを増やしてほしいという御意見をいただきました。いずれも、ただ単にダウンロードタイトルやコンテンツの充実を願うのではなく、それを「こうやって」あるいは「こんなふうに」楽しみたいという、より具体的な御希望がありました。

2010年は「元年！」とは言いませんが、広くオンライン要素、ダウンロードコンテンツがあたりまえになる……ならなければいけない年なのかもしれません。電撃ゲームスは発刊時からその部分に注目してきましたが、よりいっそう充実した情報をお届けできるように精進しないとですね。（株式会社アスキー・メディアワークス 第1編集部／倉西誠一）

次回のアンケートは？

次回のアンケートテーマは「ゲームソフトの購入について」です。家庭用ゲーム機に限定させていただきますが、今、みなさまがどのようにゲームを買われているのかについて、お聞きしたいと思います。いつものように電撃オンラインにて公開、御回答〆切は2月1日23時59分を予定しています。よろしくお願いいたします。

読者アンケート 電撃ゲームス VOL.5

右のハガキにほしいプレゼントの番号（P.211を参照）とアンケートの回答（数字は右詰めで記入してください）、オモテ面の必要事項を記入し、50円分の切手を貼ってください。たくさんのご応募、ご意見やご感想をお待ちしております。

1 あなたの性別を教えてください。
①男 ②女

2 あなたの学年・職業を教えてください。
①小学生以下 ②中1 ③中2 ④中3 ⑤高1 ⑥高2 ⑦高3 ⑧短大・専門学校生 ⑨大学・大学院生 ⑩予備校生・浪人 ⑪会社員 ⑫アルバイト ⑬無職・休職中 ⑭主婦 ⑮その他

3 電撃ゲームスをどこで知りましたか？
①雑誌誌面での告知 ②書店 ③電撃ゲームス編集部ブログ ④その他のインターネット ⑤イベント ⑥街頭広告などの宣伝物 ⑦その他

4 本誌の購入状況を教えてください。
①毎号買っている ②時々買っている ③はじめて買った

5 次号も電撃ゲームスを買おうと思いますか。
①絶対に買う ②おそらく買う ③まだわからない ④おそらく買わない

6 どの情報を知りたくて本誌を購入しましたか。目的となった記事を右の記事リストから2つ選んで、番号でお答えください。

7 本誌の記事でよかったものを右の記事リストから3つ選んで、番号でお答えください。

8 本誌の記事でよくなかったものを右の記事リストから1つ選んで、番号でお答えください。

9 今号の表紙について、どう思いますか？
①すごくよい ②よい ③ふつう ④悪い ⑤すごく悪い

10 今号の価格について、どう思いますか？
①高すぎる ②少し高い ③ふつう ④ちょっとお得 ⑤すごくお得

11 普段よく読む雑誌があれば、その番号をお書きください（3つまで）。
①電撃PlayStation ②デンゲキニンテンドーDS ③電撃アーケードゲーム ④電撃姫王 ⑤電撃黒姫王 ⑥電撃Girl's Style ⑦電撃G'sマガジン ⑧週刊ファミ通 ⑨ファミ通Xbox 360 ⑩ファミ通DS+Wii ⑪ファミ通WaveDVD ⑫月刊アルカディア ⑬ゲーマガ ⑭Vジャンプ ⑮ゲームジャパン ⑯NINTENDO DREAM ⑰週刊アスキー ⑱その他（雑誌名でお答えください）

12 今号の特集「MEGANE IS COOL!! 2010」はいかがでしたか？
①すごくおもしろかった ②おもしろかった ③ふつう ④あまりおもしろくなかった ⑤つまらなかった

13 ゲームタイトルの特集以外に、読んでみたい特集記事がありましたら教えてください。

14 あなたはゲーム雑誌を買うときに何を重視しますか。3つまでお答えください。
①表紙 ②買おうと思っているソフトの情報量 ③買ったソフトの情報量 ④紹介しているタイトルの数 ⑤新作情報 ⑥レビュー ⑦連載コーナー ⑧業界情報・ニュース ⑨付録

15 持っているハードをお答えください（※複数選択可。ハガキにある枠の中の番号をぬりつぶしてください）。

16 15で「⑨パソコン」と答えた方にお聞きします。パソコンはインターネットに接続していますか？
①接続している ②接続していない

17 持っているハードの中でもっともプレイしているものは何ですか？
①ニンテンドーDS（DSi含む） ②Wii ③プレイステーション3 ④プレイステーション2 ⑤PSP ⑥Xbox 360 ⑦iPod touch もしくはiPhone ⑧パソコン ⑨携帯電話 ⑩その他

18 17で「⑧パソコン」と答えた方にお聞きします。パソコンでどのようなゲームをプレイしていますか。ジャンルもしくはタイトルを教えてください。

19 17で「⑨携帯電話」と答えた方にお聞きします。携帯電話でどのようなゲームをプレイしていますか。ジャンルもしくはタイトルを教えてください。

20 アーケードゲームをプレイしますか？
①頻繁にプレイしている ②ときどきプレイしている ③プレイしていない

21 今後、特集して欲しいゲームソフトのタイトル・機種名を1つだけ教えてください。

22 最近購入したゲームソフトのタイトル・機種名をできるだけ正確に3つまでお答えください。

23 22のソフトを買うときに一番参考にしたのは何ですか。1つ選んでください。
①TVCM ②雑誌の記事 ③雑誌広告 ④店頭デモ ⑤店頭チラシ ⑥イベント ⑦友だちの情報 ⑧インターネットの情報 ⑨その他

24 22のソフトを攻略するときに何を参考にしましたか。1つ選んでください。
①電撃の攻略本 ②電撃以外の攻略本 ③電撃のゲーム雑誌 ④電撃以外のゲーム雑誌 ⑤何も参考にしていない ⑥インターネットの情報 ⑦その他

25 これから発売されるゲームで、遊んでみたいものをP.332-335の「新作ソフトスケジュール」から3つ選んで、番号でお答えください。

26 ゲーム情報に関してインターネットでどのような情報をチェックしていますか？
①新作情報 ②攻略情報 ③新作と攻略の両方の情報 ④情報を得ていない ⑤インターネットを使わない

27 最近一番遊んでいるゲームソフトのタイトル・機種名を1つだけ教えてください。

28 ゲーム機をインターネットにつないだことがありますか？
①ある ②ない

29 28で「①ある」と答えた方にお聞きします。インターネットにつないで何を楽しんでいますか。3つまでお答えください。
①ダウンロードタイトル ②オンラインゲーム ③ゲームのオンライン要素 ④ハードごとのオンラインサービス ⑤無料体験版やプロモーションビデオの視聴 ⑥カスタムテーマ・壁紙 ⑦一般的なインターネットコンテンツ ⑧その他（具体的にお書きください）

記事リスト

①【巻頭インタビュー】酒井智史氏
②【特集】METAL GEAR SOLID PEACE WALKER
③【特集】キングダム ハーツ バース バイ スリープ
④【特集】ファイナルファンタジーXIII
⑤【発売直前EXTREME】エストポリス
⑥【発売直前EXTREME】GOD EATER(ゴッドイーター)
⑦【発売直前EXTREME】エンド オブ エタニティ
⑧【ゲームスMANIAX】コール オブ デューティー モダン・ウォーフェア2
⑨【ゲームスMANIAX】テイルズ オブ グレイセス
⑩【ゲームスMANIAX】ファンタシースターポータブル2
⑪【ゲームスMANIAX】バットマン アーカム・アサイラム
⑫【ゲームスMANIAX】モンスターハンター3
⑬【ゲームスMANIAX】モンハン組合(狩られ道亜種)
⑭【ゲームスMANIAX】レフト 4 デッド 2
⑮【ゲームスMANIAX】リーナのアトリエ ～シュトラールの錬金術士～
⑯【ゲームスMANIAX】極限脱出 9時間9人9の扉
⑰【ゲームスMANIAX】戦場のヴァルキュリア2
⑱【ゲームスMANIAX】ファイナルファンタジーXI
⑲【ゲームスMANIAX】GUNDAM MANIAX
⑳【ゲームスMANIAX】戦国城めぐり
㉑【ゲームスMANIAX】乙女的ゲームス白書
㉒【ゲームスMANIAX】ドラゴンクエストIX 星空の守り人
㉓【ゲームスMANIAX】電撃サガ･アーカイブス
㉔【ゲームスMANIAX】電撃レーシングファクトリー
㉕【ゲームスMANIAX】下克上列伝 Halo 3: ODST
㉖【特集】MEGANE IS COOL!! 2010
㉗【特集】スターオーシャン4—THE LAST HOPE— INTERNATIONAL
㉘【特報】モンハン日記 ぽかぽかアイルー村
㉙【特報】絶対ヒーロー改造計画
㉚【特報】ニーア ゲシュタルト／ニーア レプリカント
㉛【連載】初台ゲームほうる
㉜【連載】もぐら商事
㉝【連載】ゲエム懐古録
㉞【連載】ゲームス×コラムス
㉟【連載】Webアンケート
㊱【付録】DEAD OR ALIVE Paradise 特製しおり
㊲【特集】HEARTS OF IRON3
㊳【特集】アルカディアサーガ
㊴【特集】A-Train9
㊵【特集】電撃PCゲームス
㊶【話題作】セイクリッド2
㊷【話題作】戦国BASARA3
㊸【話題作】ファイナルファンタジーXIV
㊹【話題作】ゴッド オブ ウォー3
㊺【話題作】ゴッド オブ ウォー コレクション
㊻【話題作】ドラゴンクエストVI 幻の大地
㊼【話題作】不思議のダンジョン 風来のシレン4
㊽【話題作】ガンダム アサルトサヴァイブ
㊾【話題作】ボーダーランズ
㊿【話題作】フェイト／エクストラ
51【話題作】エンジェル戦記／エンジェルラブオンライン
52【話題作】マッドワールド
53【話題作】クイズマジックアカデミーDS2 ～二つの時空石～
54【話題作】.hack//Link
55【話題作】バイオハザード5 オルタナティブエディション
56【話題作】ワイズマンズワールド
57【話題作】TATSUNOKO VS. CAPCOM ULTIMATE ALL-STARS
58【話題作】東京鬼祓師
59【話題作】喧嘩番長4
60【新作】不思議のダンジョン 風来のシレン3
61【新作】萌え萌え2次大戦
62【新作】ロックマン10 宇宙からの脅威!!
63【新作】剣闘士 グラディエータービギンス
64【新作】BIOSHOCK2(バイオショック2)
65【新作】現代大戦略
66【News Folder】ホットトピックス
67【News Folder】Wiiウェア･DSiウェア･バーチャルコンソール
68【News Folder】PlayStation Network
69【News Folder】Xbox LIVE
70【News Folder】ケータイ
71【News Folder】iPhone
72【News Folder】電撃ARCADEゲームス
73【News Folder】電撃オンラインアクセスランキング
74【News Folder】ランキング
75【News Folder】レビュー
76【電撃ゲームスPUSH】ロストプラネット2

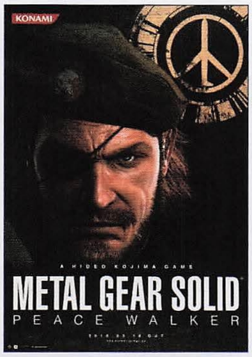
※ゲームタイトルは、一部省略している場合があります。

電撃ゲームス Vol.5
PRESENT

応募の決まり 付属のアンケートハガキにご希望のプレゼントの番号を記入して応募してください。当選者は3月発売予定の電撃ゲームス Vol.7誌上にて発表させていただきます。なお、アンケートのご回答内容は、当選・落選には一切関係ありません。

締切 2月18日 消印有効

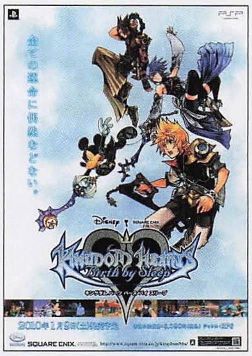
1 『METAL GEAR SOLD PEACE WALKER』ポスター
（KONAMI）



◀『MGS』シリーズ初となる、協力プレイシステム"CO-OPS"を採用した『METAL GEAR SOLID PEACE WALKER』。今作の主人公ネイキッド・スネークが描かれたB2版ポスターをプレゼントします！ そして、今号の『MGSPW』巻頭特集にも注目です！

5名

2 『キングダム ハーツ バース バイ スリープ』ポスター
（スクウェア・エニックス）



◀PSP用ソフト『キングダム ハーツBbS』のポスターを3名様にプレゼントします！ 非売品アイテムなので、本作をプレイしている人はもちろん、『キングダム ハーツ』シリーズファンの方も、ぜひ応募してください。

3名

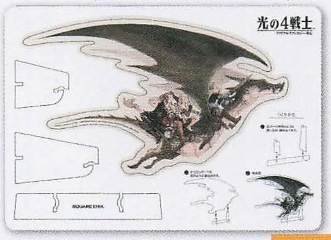
3 『Shadow Walker 影の少年と光の妖精』エコバッグセット
（ゲームアーツ）

10名



◀Wiiウェアで配信中の謎解きACT『Shadow Walker 影の少年と光の妖精』。ゲームに登場するロボの影をプリントしたオリジナルエコバッグとポストカード1枚をセットで10名様にプレゼント！

4 『光の4戦士 -ファイナルファンタジー外伝-』光の4戦士・ドラゴンスタンディーPOP
（スクウェア・エニックス）



▲DS用ソフト『光の4戦士 -ファイナルファンタジー外伝-』の早期購入特典として用意された、デスクトップサイズの店頭販促用POP。4人の主人公を乗せて飛ぶドラゴンが描かれています。

1名

5 『FFCC クリスタルベアラー』スタッフTシャツ
（スクウェア・エニックス）



◀昨年11月12日に発売されたWii用ソフト『FFCC クリスタルベアラー』のスタッフTシャツを5名様にプレゼントします！ 非売品Tシャツなので、ぜひ応募してください！

5名

6 『戦国BASARA3』ポストカードカレンダー
（カプコン）

5名



▲『戦国BASARA3』に登場するキャラクターのポストカードセットをプレゼント！ 2010年用のカレンダーとしても使うことができます。

7 『LAST RANKER』特製マウスパッド
（カプコン）

5名



▲『LAST RANKER』の主人公ジグをはじめ、レンやファズ、マキス、タイロンの5人が描かれたマウスパッドを5名様にプレゼント！

8 『ぷよぷよ7』
（セガ） Wii

3名



▲大人気パズルゲーム『ぷよぷよ』シリーズ最新作を3名様にプレゼント！ 『7』では、新たなキャラクターやルールが追加されています。また、Wii版にはDS版のプレイヤーとも対戦が可能な"Wi-Fiぷよぷよ"が収録されており、家族や遠くの友人と遊ぶこともできます！

9 『Borderlands』
（マイクロソフト） Xbox 360

3名



▲FPSの爽快感とRPGのキャラクター育成要素が融合した"ロールプレイングシューター"『Borderlands』をプレゼント！ シングルプレイはもちろん、画面分割による2人プレイや最大4人までのオンライン協力プレイも可能。今号のP.269に掲載しているプレイレポートにも注目です！

電撃ゲームスVol.3 プレゼント当選者（敬称略）

①『Forza Motorsport 3』 3名
東京都　石橋潔　他2名

②『サムライスピリッツ閃』 3名
大阪府　末永光　他2名

③『アンデッドナイツ』 3名
山口県　立石瞬太郎　他2名

④『怪獣バスターズ』 3名
新潟県　本田英樹　他2名

⑤『ラブプラス』 3名
愛知県　桝田翔太　他2名

⑥『ロード オブ ヴァーミリオンII』スターターパック 20名
鹿児島県　楠元朋之　他19名

⑦『いっき』Tシャツ 3名
静岡県　曽根力　他2名

⑧DSi用Book型収納ケース 3名
佐賀県　井上涼子　他2名

⑨FFCC クリスタルベアラー ミュージックコレクションズ 3名
宮城県　川村理恵　他2名

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。各賞の応募が多数の場合は、厳正なる抽選のうえ当選者を決定します。
またソフトの発売時期の都合上、賞品の発送が遅れる場合がありますので、あらかじめご了承ください。また、賞品のデザイン等は変更になる場合があります。

圧倒的なデータ量で
第二次大戦史を描き出す

最高峰の戦略級SLG



PC GAME COUNTERATTACK No.1

電撃ゲームス 趣味全開特集企画

PCゲームの逆襲

“マニアック過ぎる”ゲームが人気作として熱烈に支持されているPCゲーム界。ここでは、そんなタイトルの代表ともいえる戦略級SLG『ハーツ オブ アイアン Ⅲ【完全日本語版】(以下、HOI3)』の魅力をとことんまでお伝えしよう。

ハーツ オブ アイアン Ⅲ 完全日本語版
HEARTS OF IRON III

TITLE DATA

ハーツ オブ アイアン Ⅲ【完全日本語版】
●メーカー：サイバーフロント
●価格：¥9,240（税込）
●発売日：発売中（2009年12月18日）
●ジャンル：SLG（リアルタイムストラテジー）
●公式サイト：http://www.cyberfront.co.jp/title/hoi3/
【動作環境】
◆OS：Microsoft Windows XP・Vista（DirectX 9.0 以上）・7（動作確認済み）
◆CPU：Intel Pentium 4 2.4GHz 以上 or AMD Athlon 64 3500+以上
◆メモリ：2GB 以上
◆VGA：NVIDIA GeForce 8800 以上 or ATI Radeon X1900 以上
※サウンドは DirectX に対応したサウンドカード。HDD 空き容量は 2GB 以上。
マルチプレイでは、ブロードバンド接続もしくは LAN 接続が必要。
ノート PC、スリムデスクトップ PC、モニター一体型 PC、マザーボードのグラフィックチップを利用する PC は動作保証外。

激動の時代の可能性に迫る快感



「WWII」の"IF"を作り出す快感を味わう

人類が経験したなかで、最も凄惨な戦いとなった第二次世界大戦（以下、WWⅡ）。その戦いを題材にした本格派のSLGが本作である。その内容は、1936〜1948年初めまでという時代を舞台に、国家規模の「戦略」に焦点を当てて戦争を遂行するというもので、個々の戦場における戦闘よりも、軍備を整えるための工業力、部隊の質や数、そして補給物資の量など、戦闘に勝利するための「下地」を整えることが重要になるというコンセプトで制作されている。ゲームは1時間単位のリアルタイムで進行するが、いつでも時間経過を止めることが可能なので素早い操作は必要としない。そのため、じっくりと思考してプレイするタイプのゲームが好きな人にもオススメできる。

最大の特徴は、登場する世界中の国でプレイできるという圧倒的なスケール感と、初心者には荷が重すぎるとも思える膨大なデータ量だろう。軍事はもちろん、政治、外交など、国家運営にかかわるさまざまな要素をシミュレートしているため、多数のユニットデータのほか、工業力をはじめとする国力、国家間の外交関係など、プレイヤーが把握するべき情報が非常に多岐にわたる。また、実在の政治家や司令官が多数登場する点や、歴史上の重要事件がイベントとして発生する点など、第二次世界大戦史が好きな人にとっては、たまらない要素が数多く詰め込まれている点も見逃せない。

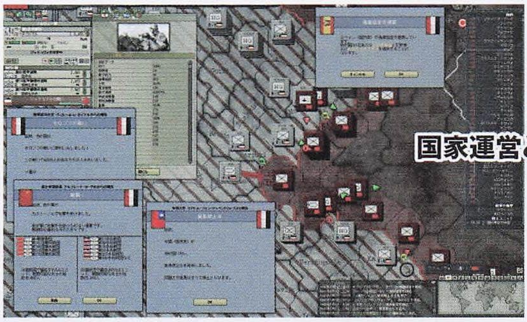
なお、実際のプレイでは、史実と同じ展開になるわけではなく、プレイするたびに各国の行く末は変化する。例えば、独ソ戦においてドイツが勝利したり、イタリアが北アフリカを席巻したりなど、"IF"の状況も多々生まれるのだ。場合によっては、WWⅡが発生しない、という展開すらあり得る。そうした史実と異なる展開の発生は、プレイヤーの思惑と操作が加わることによって、より顕著になっていく。自らの手によって国際情勢をコントロールし、あり得たかもしれないもう1つの世界史を築き上げる快感を存分に楽しむこと。それこそが、本作の魅力の最大のものとなる。



『HOI3』 POINT 1

マップ上に存在するすべての国家でプレイ可能

◀世界地図から特定の国を選択してゲームを開始する。ドイツや日本など、史実で戦争に参加した国はもちろん、戦争とは関係のなかった国を選ぶことも可能。各国家の状況は、開始年が違う7つのシナリオによって異なるほか、各シナリオで登場する国家も変化する。



『HOI3』 POINT 2

圧倒的なデータ量で国家運営と戦争をシミュレート

◀画面上を埋め尽くすさまざまなデータは、ユニットの位置を表示するマップのほか、ユニットの細かなパラメータや、全部隊の状況などを示す一覧表、発生した各種イベントなど。政治、経済、軍事のさまざまな要素を取り扱っているため、その情報量は膨大だ。



『HOI3』 POINT 3

国家の命運を左右する歴史イベントの発生

◀有名な歴史的事件などがイベントとして発生。ただし、必ず発生するわけではなく、自国にかかわる特定の重要イベントなどは、発生させるかどうかを選択できる。史実どおりに事を進めるか、あるいはまったく異なる戦略をとるかを任意で決めることができるのだ。

『HOI3』ハミ出し情報

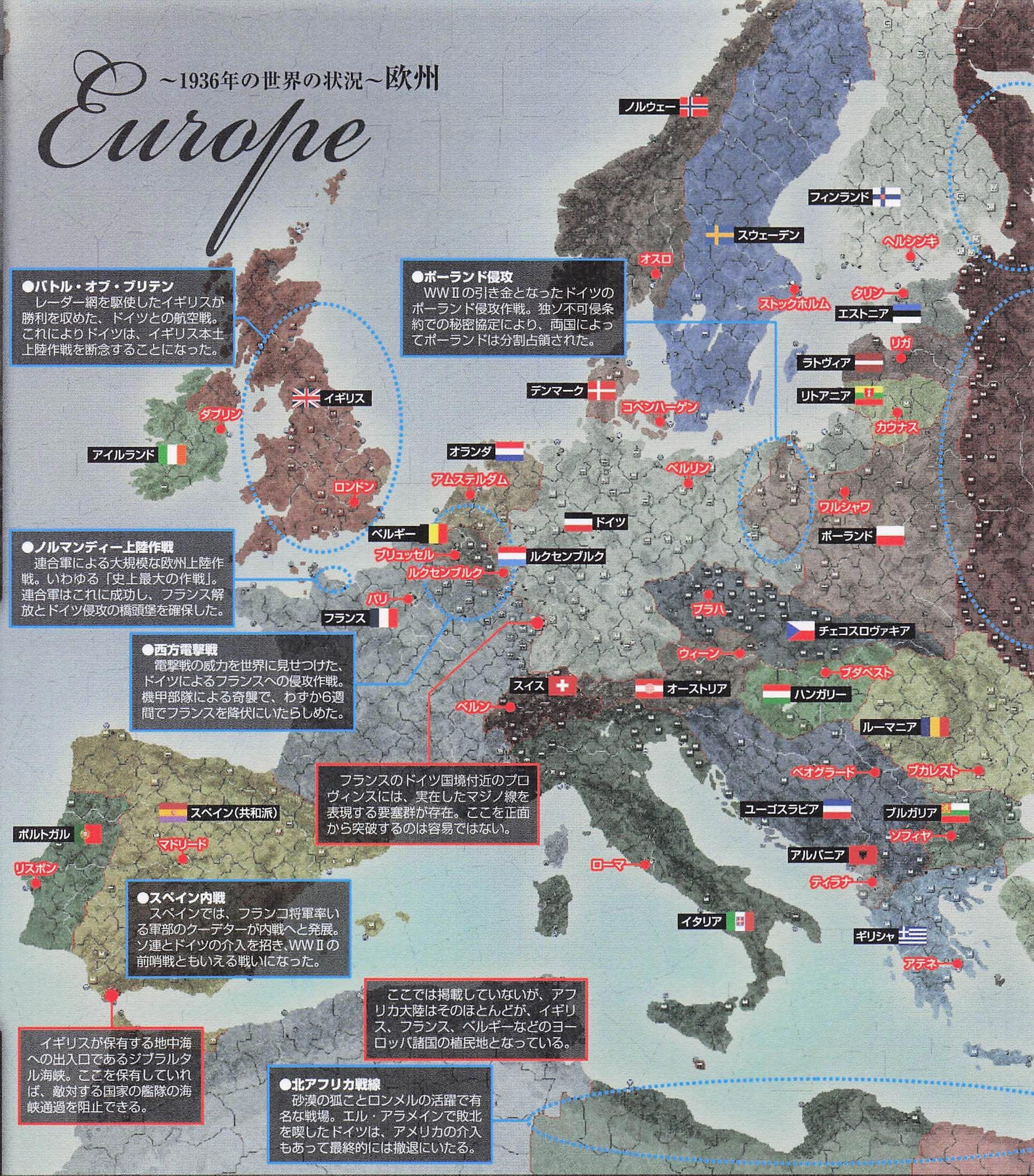
本作は、膨大なデータ量と、それぞれのデータが他の要素に影響し合う複雑なシステムになっているため、とっつきの悪さは否めない。しかし、そうしたデータやシステムをしっかりと解説した「クイックスタートガイド」と、初心者のプレイをサポートする「戦略ガイド」がパッケージに付属している。どちらも100ページを超えるボリュームの冊子であり、プレイヤーが誤解しやすいポイントなどについて丁寧な解説がなされているので、それらを活用すれば、初心者も安心してプレイできる。

大戦前夜の世界

―不穏な空気に満ちたWWⅡ勃発前の時代

現在とは大きく異なるWWⅡが始まる前の世界情勢。ここでは、それを表現した本作のマップ（1936年のシナリオ「戦争への道」のもの。アフリカ、南アメリカなどは割愛）を掲載するとともに、ゲームの基本的な情報をまとめてみた。

Europe ～1936年の世界の状況～欧州



GAME SYSTEM BASIC INFORMATION 1 1万以上のプロヴィンスに区分された世界で覇権を争う

本作のマップは、1万以上の「プロヴィンス」と呼ばれる地域に区分されており、戦争が発生すると、互いの国家のプロヴィンスを奪い合うことになる。ただし、本作には「勝利条件」のような明確な目的は存在せず、1947年末までに、特定のプロヴィンスに設定されている「勝利ポイント」を多く獲得することが勝敗の目安とされているだけだ。そのため、自分自身でなんらかの目標を設定し、その達成を目指すことが基本的な楽しみ方になる。例えば、史実では失敗に終わったバルバロッサ作戦の完遂や大東亜共栄圏の確立といった壮大な目標を立ててもよいし、フランスによるドイツの侵攻の阻止、北アフリカでのロンメルの不敗伝説の確立などといった局地的な目標でもよいだろう。

画面を拡大すると細かなプロヴィンスが表示



◀上に掲載したマップは、画面を中程度まで拡大したときのもの。そこからさらに拡大すると、左の写真のように、細分化されたプロヴィンスが名前とともに表示される。



▶パリやベルリン、モスクワなど、各国の首都には多くの勝利ポイントが設定されている。勝利ポイントが多いプロヴィンスを占領すれば、その国を降伏に追い込みやすくなる。

勝敗の目安となる勝利ポイントの獲得

『HOI3』ハミ出し情報
初心者に向けて、本作にはチュートリアルモードも用意されており、基本的なシステムをシナリオに沿って覚えていくことが可能。このモードには、「チョビ髭の男」という謎の人物が登場し、プレイヤーにプレイ方法を指南してくれる。なお、7つのメインシナリオではプレイする国を100以上のなかから選択する必要があるが、すぐにプレイを楽しみたい人のために、特定の国および日時からすぐにゲームを開始できる4つの「クイックスタート」のシナリオも用意されている。

第一次世界大戦（WWⅠ）の終結により成立したヴェルサイユ体制は、ヨーロッパに一応の平穏をもたらしたが、それはつかの間の休戦期間にすぎなかった。WWⅠの敗戦国であるドイツでは、巨額の賠償金の支払いに加え、1929年に発生した世界恐慌の影響で空前のインフレが発生。そうした状況が、一党独裁による強固な政治体制を生むことになる。ナチスを率いるヒトラーは、ヴェルサイユ体制の打破を志向し、恫喝的な外交を繰り返して領土を拡大。それがやがてポーランドへの侵攻、そしてWWⅡの勃発へとつながっていくことになる。ここに示した1936年の世界は、そんな動乱の時代が始まる一歩手前であり、世界はまだ平和な情勢を保っているが、各国の緊張関係は日増しに高まりつつある。

主要国家紹介①

ドイツ ●ドイツ第三帝国

ヴェルサイユ体制の打破を目指すヒトラーによる独裁国家

枢軸陣営の盟主であるヒトラー率いるドイツ。高い工業力を持ち、プレイが進むとオーストリア併合やチェコスロバキアのズデーテン地方割譲など、複数のイベントを発生させることで、さらに国力が増大していく。しかし、史実と同様に、そうしたイベントを発生させるたびに連合陣営との関係が悪化。ポーランド侵攻を実施すると、WWⅡが始まる。

主要国家紹介②

イギリス ●グレート・ブリテンおよび北部アイルランド連合王国

海外に多数の植民地を抱える七つの海を支配した帝国

連合陣営の盟主であるイギリスは、世界中に植民地を保有しているが、人的資源が少なく陸上ユニットを大量に生産できない。そのため、戦争が発生した場合、そうした植民地を保持し続けることは困難だが、豊富な海軍力で制海権を確保しておけば、ドイツのイギリス本土上陸を防ぐことはできる。できるだけ早くアメリカを連合陣営に引き込むことが、勝利のカギだろう。

主要国家紹介③

フランス ●フランス共和国

ドイツの脅威に対抗するヨーロッパの陸軍大国

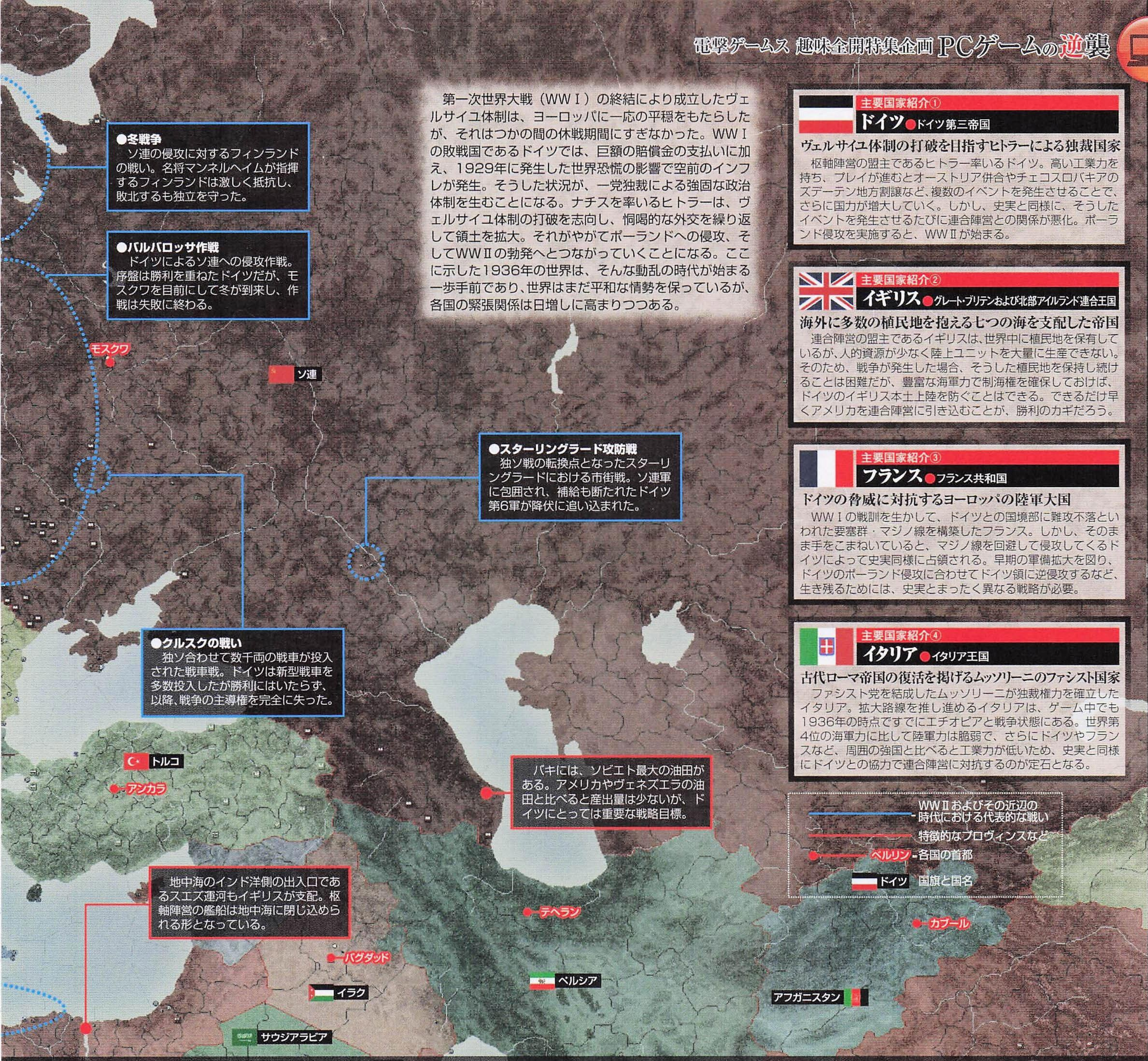
WWⅠの戦訓を生かして、ドイツとの国境部に難攻不落といわれた要塞群・マジノ線を構築したフランス。しかし、そのまま手をこまねいていると、マジノ線を回避して侵攻してくるドイツによって史実同様に占領される。早期の軍備拡大を図り、ドイツのポーランド侵攻に合わせてドイツ領に逆侵攻するなど、生き残るためには、史実とまったく異なる戦略が必要。

主要国家紹介④

イタリア ●イタリア王国

古代ローマ帝国の復活を掲げるムッソリーニのファシスト国家

ファシスト党を結成したムッソリーニが独裁権力を確立したイタリア。拡大路線を推し進めるイタリアは、ゲーム中でも1936年の時点ですでにエチオピアと戦争状態にある。世界第4位の海軍力に比して陸軍力は脆弱で、さらにドイツやフランスなど、周囲の強国と比べると工業力が低いため、史実と同様にドイツとの協力で連合陣営に対抗するのが定石となる。



GAME SYSTEM BASIC INFORMATION 2

工業力と資源、そして指導力を確保して国家の繁栄を目指す

戦争に勝利するために最も重要となるのは軍事力だが、強力な軍備を維持するためには十分な国力が必要不可欠となる。右にあげた要素は、国家の国力の源泉となるもので、資金以外は、特定のプロヴィンスから獲得する。そのため、該当するプロヴィンスを多く保有している国家ほど高い国力を有することになる。



◀原油は特に貴重な資源。多く産出するプロヴィンスを占領すれば、他国より優位に立てる。

国力の源泉となる要素

■工業力

国家の工業力を示す値で、ユニットや物資の生産などに必要。国内の各プロヴィンスに存在する工場の数から算出される。工場を建設すると増えるが、工場を1つ建設するのにはおよそ1年もの期間が必要。

■エネルギー／金属／希少資源

工場を稼働させるために必要な資源。工場が工業力1ポイントを1日に生み出すために、エネルギーは2、金属は1、希少資源は0.5が必要。どれか1つでも足りなくなると、工業力を活用できなくなる。

■指導力

高等教育を受けた人間の数を示す値。技術研究や将校の育成に必要。これが低いと技術研究が遅れ、旧式のユニットで軍隊を編成せざるをえないことも。

■原油／燃料

燃料は、艦船や戦車など、特定のユニットが行動するために必要な資源。保持している原油が1日単位で燃料に変換される。

■人的資源

徴兵可能な人員を示す値。工業力がいくら高くても、人がいないと大規模な軍隊は編成できない。中国やソビエトなどは多く、フランスなどは少ない。

■資金

外交交渉で、他国から資源やユニットの生産ライセンスを購入する際に必要となる。主に資源や物資を他国に輸出することで獲得できる。

『HOI3』ハミ出し情報

本作は『Ⅲ』であることから、もちろん前作、前々作が存在し、その『ハーツ オブ アイアン』と『ハーツ オブ アイアン Ⅱ』のどちらも日本語版が発売されている。プロヴィンスの数などは本作よりも少ないが、戦略に重きを置いたコンセプトとデータ量の多い本格的な内容である点は同様だ。なお、『ハーツ オブ アイアン Ⅱ』にはさらに2つの拡張パックが用意されており、本作も含めて、それらがすべてパックになった『ハーツ オブ アイアン コレクション』も発売されている。

主要国家紹介⑤

ソ連●ソビエト社会主義共和国連邦

世界初の社会主義革命を成し遂げたスターリン率いる赤い帝国

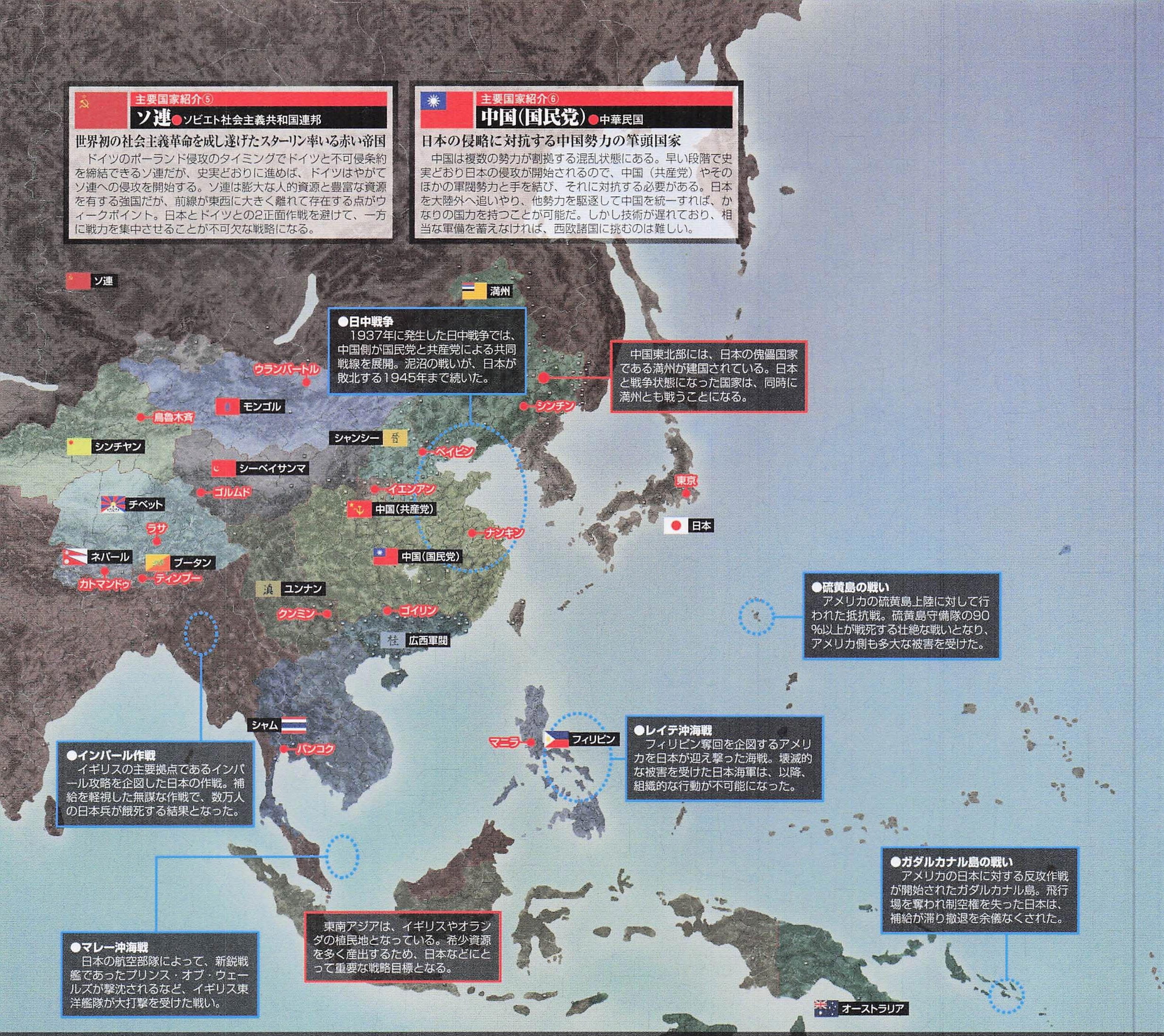
ドイツのポーランド侵攻のタイミングでドイツと不可侵条約を締結できるソ連だが、史実どおりに進めば、ドイツはやがてソ連への侵攻を開始する。ソ連は膨大な人的資源と豊富な資源を有する強国だが、前線が東西に大きく離れて存在する点がウィークポイント。日本とドイツとの2正面作戦を避けて、一方に戦力を集中させることが不可欠な戦略になる。

主要国家紹介⑥

中国(国民党)●中華民国

日本の侵略に対抗する中国勢力の筆頭国家

中国は複数の勢力が割拠する混乱状態にある。早い段階で史実どおり日本の侵攻が開始されるので、中国（共産党）やそのほかの軍閥勢力と手を結び、それに対抗する必要がある。日本を大陸外へ追いやり、他勢力を駆逐して中国を統一すれば、かなりの国力を持つことが可能だ。しかし技術が遅れており、相当な軍備を蓄えなければ、西欧諸国に挑むのは難しい。



GAME SYSTEM BASIC INFORMATION 3

複数のマップモードを利用して自国とプロヴィンスの各種情報を把握

上で示しているのは「政治マップモード」で確認した際の世界のマップであり、各国の勢力範囲を確認できる。基本的にはこのモードでプレイすることが多いが、本作にはこのほかにも複数のマップモードが用意されており、それぞれで確認できる情報が異なる。右に示しているのはそのうちの4つであり、各国の外交関係をはじめ、膨大な数のプロヴィンスの特徴を視覚的に把握することができる。いずれの情報もプレイが進むにつれ変化していくので、プレイ中はマップモードを頻繁に切りかえて、常に正確な状況を把握しておくことが重要になるだろう。



外交マップモード

◀国家の外交関係を示すマップモード。緑は選択した国に加え、その国と共同戦線を構築している同盟国。赤はその国と敵対関係にある国。青緑は戦争状態にない同盟国、グレーは中立国を示している。



天候マップモード

◀各プロヴィンスには天候などの気象情報のパラメータが設定されており、時間とともに変化していく。それを確認できるのが、このマップモード。雨や暴風雨では、航空ユニットなどが戦闘でペナルティを受ける。



インフラマップモード

◀列車や高速道路網など、移動や輸送のための設備（インフラ）の整備度合いを示すモード。赤や黄が低く、緑が高い。左の写真のシベリアでは、東西に延びる緑の線（シベリア鉄道のある場所）が特徴的だ。



資源マップモード

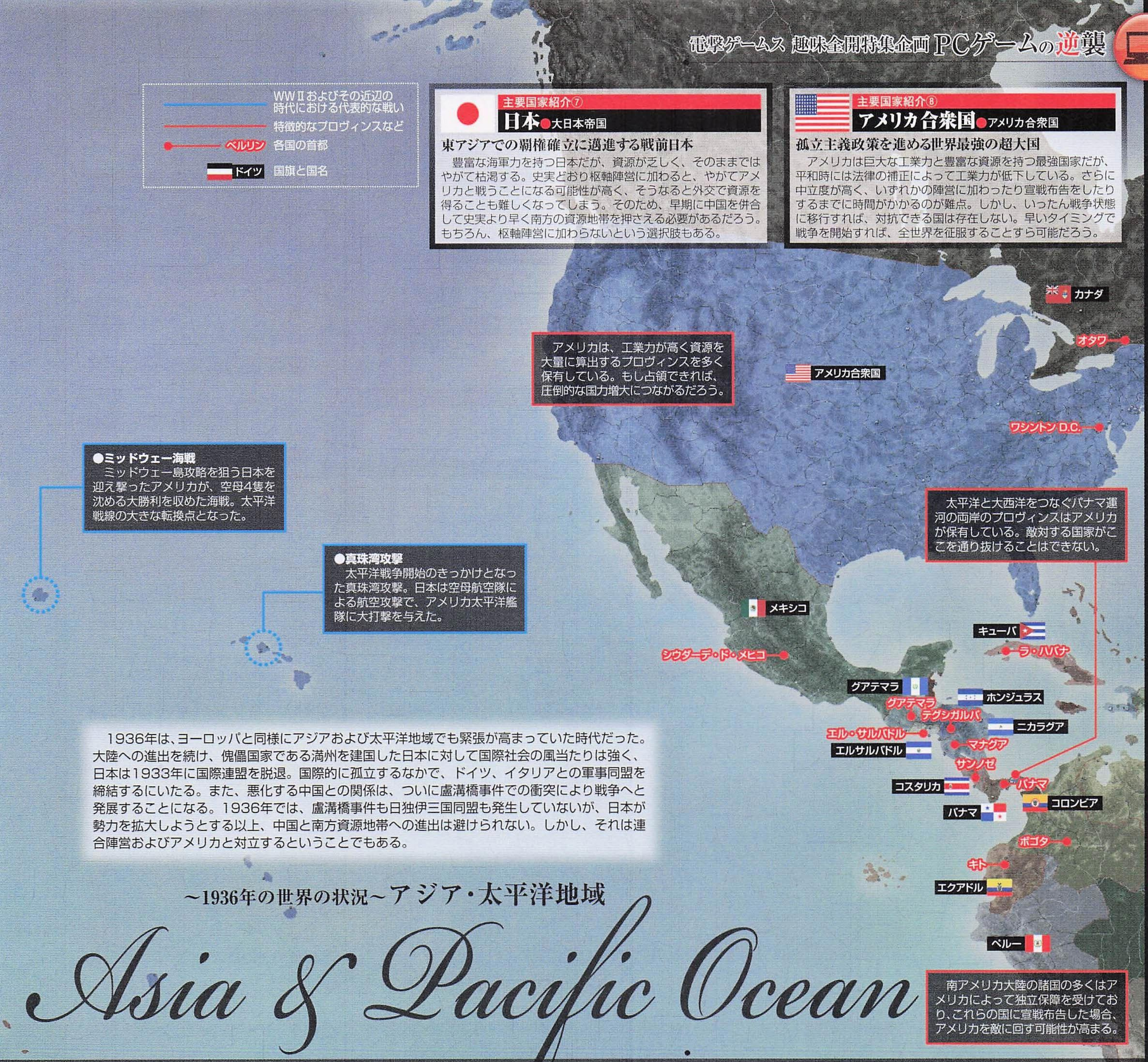
◀そのプロヴィンスで算出される資源の種類をアイコンで、そして工業力の高さを色（高いほど濃い緑色で表示）で示すマップモード。占領目標とするプロヴィンスを決定する際に活用することになるだろう。

『HOI3』ハミ出し情報

本作の開発元であるParadox Interactiveは、スウェーデンのゲーム制作会社であり、本作以外にも歴史を題材にしたSLGを複数制作している。なかでも代表的なのは『ヴィクトリア』と『ヨーロッパ・ユニバーサリス』のシリーズで、前者は19世紀、後者は15～19世紀の時代が描かれる。どちらも本作と同様に、用意されている世界中の国のすべてでプレイ可能である点が特徴だ。なお、『ヴィクトリア』は今年、最新作である『ヴィクトリア2』が発売予定となっている。

主要国家紹介⑦
日本●大日本帝国
東アジアでの覇権確立に邁進する戦前日本
豊富な海軍力を持つ日本だが、資源が乏しく、そのままではやがて枯渇する。史実どおり枢軸陣営に加わると、やがてアメリカと戦うことになる可能性が高く、そうなると外交で資源を得ることも難しくなってしまう。そのため、早期に中国を併合して史実より早く南方の資源地帯を押さえる必要があるだろう。もちろん、枢軸陣営に加わらないという選択肢もある。

主要国家紹介⑧
アメリカ合衆国●アメリカ合衆国
孤立主義政策を進める世界最強の超大国
アメリカは巨大な工業力と豊富な資源を持つ最強国家だが、平和時には法律の補正によって工業力が低下している。さらに中立度が高く、いずれかの陣営に加わったり宣戦布告をしたりするまでに時間がかかるのが難点。しかし、いったん戦争状態に移行すれば、対抗できる国は存在しない。早いタイミングで戦争を開始すれば、全世界を征服することすら可能だろう。



1936年は、ヨーロッパと同様にアジアおよび太平洋地域でも緊張が高まっていた時代だった。大陸への進出を続け、傀儡国家である満州を建国した日本に対して国際社会の風当たりは強く、日本は1933年に国際連盟を脱退。国際的に孤立するなかで、ドイツ、イタリアとの軍事同盟を締結するにいたる。また、悪化する中国との関係は、ついに盧溝橋事件での衝突により戦争へと発展することになる。1936年では、盧溝橋事件も日独伊三国同盟も発生していないが、日本が勢力を拡大しようとする以上、中国と南方資源地帯への進出は避けられない。しかし、それは連合陣営およびアメリカと対立するということでもある。

～1936年の世界の状況～アジア・太平洋地域
Asia & Pacific Ocean

GAME SYSTEM BASIC INFORMATION 4 高度なAIによる自動化が可能
戦略規模で戦争を指導する本作では、外交や生産など、国家運営面での操作に加えて、戦闘においても膨大な数のユニットを操作する必要があるが、こうした操作は、特定のカテゴリごとにAIに委任可能。内政面のすべて、あるいは一部分を委任して戦闘に注力することや、その逆も可能なので、少しずつ操作を覚えていける。



司令部単位で作戦の遂行を委任

◀司令部（P.221）の操作をAIに委任して作戦目標を指示すると、その司令部が率いる部隊すべてが、目的のために連携して作戦を遂行する。敵国のプロヴィンスの占領はもちろん、自国のプロヴィンスの防衛も指示できる。

GAME SYSTEM BASIC INFORMATION 5 新たな国家の建設
本作では、特定の条件を満たすと、新たな国家を自国の傀儡国家として独立させることができる。そうして登場した国家は、自国と友好関係にある同盟国となり、戦争で共同戦線を構築してくれる。また、セーブデータからプレイを再開する場合、その独立させた国家を選択してプレイすることも可能になっている。



植民地や占領地で新たな国家を独立させる

◀史実ではWWⅡ後に独立を果たしたインドでも、条件を満たせばプレイ可能。イギリスなどは、ゲーム開始時から複数の国家を独立させることが可能だが、その国家に委譲したプロヴィンスの工業力や資源は、当然得られなくなる。

『HOI3』ハミ出し情報
本作では最大32人によるマルチプレイも楽しめる（海外版のプレイヤーとは不可）。プレイヤーの1人が「ホスト」となってゲームを主催し、複数人のクライアントがそれに参加するシステムで、プレイヤーを集めるためのマルチプレイヤーロビーも用意されている。また、Paradox Interactiveが提供しているマッチメイキングサービスである「Metaserver」を利用して対戦相手を探すことも可能だ。なお、Metaserverの利用にはユーザー登録が必要になる。

国家運営

――来るべき戦争に備えた国力の有効な活用

戦略的な勝利とは、実際の戦闘にいたる前に勝てる状況を作り出しておくことである。そのためには、自国の工業力や指導力の効率的な利用が不可欠だ。ここでは、そうした国力の割り振りをはじめとする国家運営のシステムについて解説する。

GAME SYSTEM NATIONAL MANAGEMENT 1 工業力と指導力を分配する国力活用の仕組み

本作における国家運営の基本は、国力を振り向ける分野を決めることだ。具体的には、工業力と指導力を右に示した項目に的確に分配するというシンプルなシステムで表現される。項目ごとに最低限必要な量が示されるので、分配用のスライダーを調整してその量を分配すればよいが、実際にはすべてに十分な量を割り当てるほど工業力や指導力に余裕があることは少ない。また、必要とされる量は時間経過などによって変化するほか、工業力や指導力そのものもイベントの発生やプロヴィンスの占領などによって変化するので、そうした増減のたびに再調整が必要になる。



◀工業力や指導力を分配用スライダーによって各項目に割り振る。1つの項目への分配量を増やすと、そのほかの項目への分配量が自動的に減少する仕組み。

工業力の分配先

■改良
研究した技術を反映させるための分配先。分配すると、ユニットが最新型に徐々に改良される。

■戦力補充
戦闘などで損耗したユニットの戦力を補充するための分配先。なお、補充には人的資源も必要。

■物資
ユニットが必要とする補給物資を生産するための分配先。物資は他国に輸出することも可能。

■生産
ユニットや工場などを生産するための分配先。ここへの分配量で、軍備の充実度合いが決まる。

■消費財
国民生活に必要な消費財を生産するための分配先。分配量が低いと、国民の不満度が高まる。

指導力の分配先

■研究
新たな技術を研究するための分配先。多くの技術を他国に先んじて研究できれば、国力の底上げと軍備の近代化で優位に立てる。

■諜報
スパイを育成するための分配先。分配量が多いと、それだけ多くのスパイが生産され、他国に対する諜報戦を有利に進められる。

■外交
外交交渉の実行に必要な「外交影響力」を獲得するための分配先。継続的にこの外交影響力を消費する外交のコマンドもある。

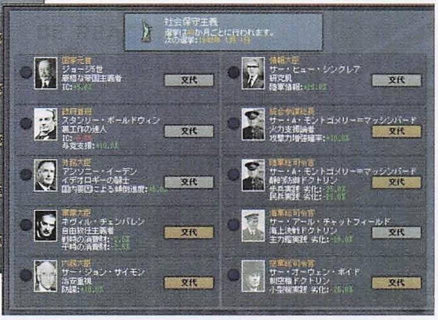
■将校比率
将校を育成するための分配先。ユニットには一定数の将校が配属される仕組みで、将校の数が少ないと、戦闘でデメリットがある。

GAME SYSTEM NATIONAL MANAGEMENT 2 実在した政治家が多数登場する政治システム

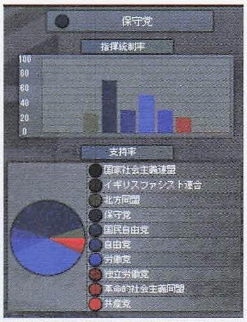
本作には、膨大な数の実在の政治家が登場し、彼らが属する政党の国内での支持率が各国の政治体制を決定する。国家の政治体制は、その国が制定できる法律などに関係する。例えば、民主的な政治体制の国家では、言論を統制するような法律は制定できない。また、政治家にはそれぞれに異なる特性が設定されていて、例えばヒトラーなら「権力に餓えた扇動家」となり、スパイによる諜報活動の成功確率を上昇させるなどの効果を持つ。用意されている10の閣僚ポストにどんな特性を持つ政治家を起用するかによって、国家に特徴が出てくる仕組みだ。ただし、国家元首や政府首班は任意に変えられず、民主主義国家なら定期的に行われる選挙の結果によって変更されることがあるなど、特定の条件下でのみ自動的に変更される。一方、独裁主義の国家ではそもそも選挙が発生しない。



▲1936年におけるドイツの閣僚陣。国家元首は史実どおりヒトラー。独裁主義であり選挙は発生しない。



▼こちらは1936年のイギリスの閣僚陣。政府首班はボールドウィン。チャーチルは閣僚にすらなっていない。



▲政治インターフェース画面には、国内の各政党の支持率が表示。

COLUMN 知っている人にはたまらない! 司令官列伝

本作には、実在の司令官が陸軍、海軍、空軍を合わせて数千人も登場し、その技量や特性に応じたボーナスを指揮するユニットに与える。ここではそうした司令官のうち、有名な人物を幾人かピックアップしてみた。記載している技量はゲーム開始時のもので（開始時の最大値は5。高いほど戦闘時に大きなボーナスを得られる）、これは戦闘で経験を積むことで上昇することがある。そのため、彼らを育てる楽しみも味わうことができるわけだ。なお、それぞれが持つ特性の意味については下のとおり。

特性の効果

- **古典派** 経験値の獲得量が減少
- **工兵** 渡河攻撃時のペナルティを軽減
- **防勢ドクトリン** 防御力にボーナス
- **攻勢ドクトリン** 攻撃力にボーナス
- **兵站管理** 物資の消費量が減少
- **要塞攻撃** 要塞攻撃時のペナルティを軽減
- **機甲戦** 諸兵科連合ボーナスが増加
- **伏撃** 戦闘が有利になる特定の戦闘イベントの発生確率が上昇
- **冬期戦** 寒さによる兵士の損耗を軽減
- **索敵** 敵機を発見しやすくなる
- **海狼** 潜水艦運用時にボーナス
- **卓越した戦術家** 海戦時にボーナス
- **封鎖線突破の達人** 退却に成功しやすい



グデーリアン
●ハインツ・グデーリアン　ドイツ:陸軍

技量 5　特性 攻勢ドクトリン／機甲戦／伏撃／—

電撃戦の立案と実践に尽力し、ポーランド侵攻、西方電撃戦など、WWⅡ序盤におけるドイツの勝利の立役者となったドイツ機甲部隊の司令官。機甲部隊の速度を生かした迅速な部隊運用で「韋駄天ハインツ」の異名で呼ばれた。



フォン・マンシュタイン
●エーリッヒ・フォン・マンシュタイン　ドイツ:陸軍

技量 5　特性 攻勢ドクトリン／要塞攻撃／伏撃／機甲戦

フランス侵攻のための作戦であるマンシュタイン・プランを立案した陸軍司令官。独ソ戦におけるバックハンド・ブローと呼ばれた機動防御戦術を駆使した活躍や、ハリコフの陥落などに手腕を振るったことでも名高い。

『HOI3』ハミ出し情報 本作に登場する司令官には階級が設定されており、それによって率いることのできるユニットの種類や数が異なる。戦略級規模のゲームであるため、用意されている階級は少将～元帥までの4段階であり、階級が上がるほど戦闘で獲得できる経験値が少なくなる。なお、司令官には登場年が設定されており、特定の年にならないと登場しない司令官もいる（これは政治家も同様）。また、司令官は戦闘で戦死することもあり、その場合、復活するようなことはなく永久に失われる。

GAME SYSTEM NATIONAL MANAGEMENT 3 数百にもおよぶ技術研究の項目

WWⅡの時代は、さまざまな技術が飛躍的に進化した時期でもあった。本作には、そうした技術革新を表現するシステムが用意されている。ユニットの強化や国力の増大に影響する数百もの技術が存在し、プレイヤーは分配した指導力の量に応じて、そうした技術を研究していくのだ。1回のプレイですべての技術を研究することは不可能に近く、自国の戦略に役立つ技術をあらかじめ判断し、それを優先的に選択して研究することが重要。日本のように海に囲まれた国なら艦船の技術を、ヨーロッパのように平地での戦闘が多くなる場所の国家なら戦車の技術を優先するなどがその一例だ。

技術ツリーの特徴



技術は12のカテゴリに分類されている。海軍国であるイギリスや日本は、護衛艦や主力艦のカテゴリに属する技術が進んだ状態であるなど、各国でプレイ開始時における技術研究の進行度合いは異なる。

1種類の兵器に関連する技術が複数存在することも多く、例えば中戦車（装甲兵）なら、主砲、装甲、エンジン、信頼性の4つの技術が性能に影響をおよぼす。また、特定の技術の研究には、前提となる別の技術の研究が必要。なお、各技術には史実での研究年が設定されており、その年より早く研究しようとすると、研究速度が遅くなる。



各技術には、関連する「理論的知識（緑のアイコン）」と「実践的知識（青のアイコン）」が設定。両方の知識の値が高いほど、研究速度が増す。

技術研究で生産ユニットが変化する例

研究する技術① → 研究する技術② → 研究する技術③



生産できるユニット	生産できるユニット	生産できるユニット
Ⅲ号戦車	Ⅲ号戦車	Ⅳ号戦車





▲ドイツにおける中戦車（装甲兵）に関連する4つの技術を研究していった場合に、生産できるユニットが変化する例。Ⅲ号戦車の生産が可能になった状態で、主砲とエンジンの技術を研究しても、生産できる中戦車はⅢ号戦車のままだが、その攻撃力と移動速度は向上。その後、装甲と信頼性を研究すると、Ⅳ号戦車が生産可能になる。なお、中戦車の性能に影響する技術は、このほかにも複数あり、ここで研究した技術は、自走砲や駆逐戦車などの性能にも影響する。

GAME SYSTEM NATIONAL MANAGEMENT 4 3つの陣営の関係性を表現した外交

本作ではイデオロギーの違いによる当時の3つの陣営による外交関係が表現されている。すなわち、ドイツ（枢軸）、イギリス（連合）、ソ連（共産）が盟主となるの3つの陣営の関係だ。これらの陣営は、互いに自らの陣営にほかの国を引き込もうと外交工作を行う。そして、いずれかの陣営に属した国家は、その陣営がほかの陣営と戦争を開始すると、自らもその戦争に巻き込まれることになるのだ。

外交画面の特徴



外交では宣戦布告や資源の輸出入などを行える。なお、各国には「中立度」と「脅威度」が存在し、対象の国の脅威度が自国の中立度よりも高くないと宣戦布告はできない。中立度が高いアメリカなどは、好戦性がかなり高い国に対してしか戦争を仕掛けられない。

外交画面に表示されるイデオロギー相関図。3角形の各頂点に、連合、枢軸、共産の盟主であるイギリス、ドイツ、ソ連が配置され、それぞれの陣営に各国がどれだけ外交的に接近しているかを示す。他国からの干渉などいくつかの要因によって、各国は少しずついずれかの頂点へと近づき、一定以上まで近づくとその陣営に加わることが可能になる。もちろん、陣営に加わらずに中立を保つこともできる。

GAME SYSTEM NATIONAL MANAGEMENT 5 スパイを利用した諜報戦

外交とは異なり、秘密裏に他国に干渉する方法がスパイを利用した諜報戦である。本作では他国に最大10人のスパイを潜入させて、破壊活動や情報収集、自国の政治体制に近い政党の援助など、さまざまな干渉を行える。また、自国内にスパイを配置し、他国のスパイを摘発したり情報操作によって自国の中立度を下げたりすることなども可能。

▶特定の任務を設定しておくことで、諜報戦は自動的に行われる。他国のスパイの摘発や、自国のスパイが発見されるといったイベントは頻繁に発生する。





◀スパイの効果は法律の1つである出版法によって修正される。アメリカのような、自由な出版法が施行されている国ではスパイが横行しやすく、ドイツのように出版が規制されている国ではスパイは活動しにくい。



モーデル
●ヴァルター・モーデル　ドイツ:陸軍

技量 5　特性 防勢ドクトリン ― / 機甲戦 ―

機動防御戦術を駆使し、巧みな防御戦を東部戦線で繰り広げた防御の達人。「総統の火消し役」と呼ばれた。ノルマンディー上陸作戦ののちに行われた連合軍のマーケット＝ガーデン作戦の阻止に貢献した1人でもある。



デーニッツ
●カール・デーニッツ　ドイツ:海軍

技量 5　特性 海狼 ― / ― ―

潜水艦戦のエキスパートで、Uボートによる通商破壊戦術・群狼作戦を指揮したドイツの海軍司令官。その巧みな戦術指導でイギリスを大いに苦しめた。ヒトラーの死後は大統領に就任し、連合軍との降伏交渉を行った。



山下
●山下奉文　日本:陸軍

技量 5　特性 防勢ドクトリン 伏撃 / 攻勢ドクトリン 工兵

マレー電撃戦を指揮し、短期間でシンガポール攻略を成功させた陸軍司令官。通称「マレーの虎」。軍首脳部との関係が悪く、以降は戦局が悪化するまで満州に左遷された。1944年以降は、フィリピン防衛戦の指揮をとった。



山本(五)
●山本五十六　日本:海軍

技量 5　特性 卓越した戦術家 ― / 索敵 ―

早くから航空戦力の時代の到来を予見し、海軍航空部隊の育成に力を注いだ太平洋戦争開戦時の連合艦隊司令長官。真珠湾攻撃を立案し、その成功で国民的英雄となるが、ミッドウェー海戦では大敗北を喫することになる。



ロンメル
●エルヴィン・ロンメル　ドイツ:陸軍

技量 5　特性 兵站管理 伏撃 / 攻勢ドクトリン 機甲戦

ドイツ屈指の名将として知られる通称「砂漠の狐」。イタリア軍を支援するため北アフリカ戦線で指揮をとり、機甲部隊の機動力を生かした戦術で、戦力に勝るイギリス軍を幾度も破った。騎士道精神にあふれる人格者でもあった。



栗林
●栗林忠道　日本:陸軍

技量 4　特性 攻勢ドクトリン 兵站管理 / 防勢ドクトリン ―

映画などで有名になった硫黄島司令官。3倍以上の膨大な兵力で迫るアメリカ軍に対して、堅固な地下防御陣地を構築して持久戦を展開。部下に玉砕を禁じ、徹底したゲリラ戦を行ってアメリカ軍に多大な損失を与えた。



小沢
●小沢治三郎　日本:海軍

技量 5　特性 封鎖戦突破の達人 ― / 卓越した戦術家 ―

空母戦力の集中運用を提唱して空母機動艦隊を編成した海軍司令官。マレー沖海戦で戦果をあげたほか、レイテ沖海戦では、囮部隊を率いてアメリカの機動艦隊を引きつける役割を担った。のちに最後の連合艦隊司令長官となる。



アイゼンハワー
●ドワイト・アイゼンハワー　アメリカ:陸軍

技量 5　特性 兵站管理 ― / 攻勢ドクトリン ―

ヨーロッパ方面の連合軍最高司令官。類まれなるリーダーシップを発揮して、トーチ作戦やノルマンディー上陸作戦を成功に導き、連合軍の勝利を確実なものとした。外交にも才能を発揮し、戦後は第34代アメリカ大統領となった。

『HOI3』ハミ出し情報

本作では研究できる技術のほか、生産できる兵器の名称やグラフィックが各国で異なる。しかし、名称が異なっていても技術の段階が同じであれば、ユニットの性能はすべての国家で変わらない。これは、戦略的な観点から見ると、同じ技術レベルの兵器に多少の性能差があっても、それが戦局を左右することにはつながらないという本作のコンセプトのためだ。ただし、多くの技術が1つの兵器の性能に影響をおよぼすため、実際に性能が完全に同じになることは少ない。

軍事指導

精強な部隊を編成して、重要拠点の奪取・防衛を行う——

ここからは本作の戦闘に関する要素を紹介するが、そもそも本作では、個々の戦場の戦術面での操作は単純なものとなっている。そうした1戦場での戦いよりも、ユニットの生産や編成、補給体制といった戦略的な要素に重きが置かれているのだ。

GAME SYSTEM MILITARY GUIDANCE 1 敵ユニットのいるプロヴィンスへの移動で戦闘が発生

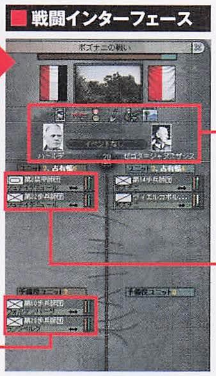
本作における戦闘は、ユニットを敵ユニットがいるプロヴィンスに移動させることで自動的に発生し、勝敗も自動的に決するというシンプルなものだ。戦闘時にプレイヤーが行えることは少なく、別のユニットによる支援攻撃を行うかどうか、増援を送り込むかどうか、そして退却させるかどうかといった判断くらいである。ただし、戦闘の勝敗にはユニットの種類や数、補給の有無、天候、司令官の技量、地形などのさまざまな要素が影響する。そのため、より有利に戦える状況を確保してから移動（攻撃）の命令を発することがポイントになる。また、複数のユニットをどのプロヴィンスに移動させて、どのように戦線を構築するかという点を考えることも重要だ。

戦闘発生の例と戦闘インターフェースの特徴



▲赤い矢印で示したのが主力となるユニットの攻撃（移動）。隣接するプロヴィンスにいる別のユニットは、そこから移動せずに、目標のプロヴィンスに対して「支援攻撃」を行える。

支援攻撃を行ったユニットなどは、予備戦力として前線の後方に配置。前線のユニットが退却した場合などに前線に移動する。



戦闘の経過は戦闘インターフェースで確認可能。画面上部には、部隊を率いる司令官の情報のほか、戦闘に影響する天候や支援効果など、戦況を左右するさまざまな情報がアイコンで表示される。なお、特定の状況では一定確率で「戦闘イベント」が発生し、戦況が劇的に変化する場合もある。

戦闘で前線に位置するユニットが表示。基本的に最初に攻撃に参加したユニットが配置される。戦闘の経過とともに、緑のゲージで示された「指揮統制率」と茶色のゲージで示された「戦力」が低下。指揮統制率が0になるとユニットは退却する。

GAME SYSTEM MILITARY GUIDANCE 2 戦局を長期的に見据えて行うユニットの生産

戦争に勝利するためには、ユニットの的確な生産計画が重要になる。例えば、海を隔てたプロヴィンスが攻略目標なら艦隊が必要になるだろうし、そこに要塞が存在するなら工兵が必要なケースもありえるだろう。しかし、生産にはある程度の期間が必要で、長いものだと数年かかるユニットもある。そのため、実際に必要になってからではなく、あらかじめ先の戦況を見越して生産を開始しておかなければならない。なお、下で紹介しているのは、本作で生産できるユニットの一部である。これらのうち陸上ユニットは、戦闘旅団と支援旅団という2種類に分類されている。支援旅団は特定の任務に特化した性能を持ち、師団の編成時に戦闘旅団の攻撃力などを底上げする役割を担う。

生産できるユニットの例

■戦闘旅団



歩兵
多くの国家で主力として運用するユニット。戦線を維持する役割を持っている。



装甲兵
戦線突破に役立つ戦車部隊。攻勢の際の主力になるが、生産には多くの工業力が必要。



自動車化歩兵
トラックなどで移動する歩兵。移動速度が速く、装甲兵と速度を合わせて移動可能。



騎兵
移動速度は速いが、WWⅡの時代では時代遅れになっている。攻撃に対して脆弱。



民兵
歩兵よりも戦闘力が劣るユニットだが、生産に必要な工業力は少なくてすむ。

■支援旅団



対戦車兵
強力な対戦車砲を装備した支援旅団。敵の装甲兵に対する攻撃の際に有効。



工兵
敵の要塞を攻撃する際や、渡河攻撃の際に発生するペナルティを軽減できる。



砲兵
支援砲撃で歩兵などを援護する砲兵旅団。敵の歩兵に対して威力を発揮する。



駆逐戦車
対戦車兵と似た性能だが、移動速度が速いため、自動車化歩兵にも遅れずに随伴可能。



対空砲
対空砲を装備した陸上ユニット。敵の航空ユニットに対してその威力を発揮する。

■航空ユニット／艦船ユニット



近接航空支援機
急降下爆撃などで地上部隊を攻撃する攻撃機。航続距離が短いのが欠点。



迎撃機
いわゆる戦闘機。制空権の確保や、爆撃機などの護衛任務に最適なユニット。



空母
空母航空隊を搭載し、広い範囲に攻撃が可能なWWⅡの海戦における主役ユニット。



戦艦
巨大な主砲を搭載した主力艦。空母の登場により、時代遅れになりつつある。



駆逐艦
戦艦などの主力艦を守る護衛艦。敵の潜水艦に対して有効な攻撃を行える。

司令官列伝の続き

パットン
●ジョージ・パットン　アメリカ:陸軍

技量 5　特性 攻勢ドクトリン　機甲戦　伏撃　—

電撃戦を効果的に実践し、猛将として知られた陸軍司令官。北アフリカ戦線およびイタリア戦線でドイツ軍に勝利を重ねる活躍を見せ、ノルマンディー上陸作戦後には、ファレーズにて大規模な包囲せん滅作戦を指揮した。

モントゴメリー
●バーナード・モントゴメリー　イギリス:陸軍

技量 4　特性 兵站管理　要塞攻撃　攻勢ドクトリン　—

エル・アラメインでロンメルを破ったイギリス軍の陸軍司令官。万全の準備を整えてから戦いに臨む慎重な用兵で知られる。しかし、ノルマンディー上陸後に指揮したマーケット＝ガーデン作戦は失敗に終わった。

A・B・カニンガム
●アンドリュー・カニンガム　イギリス:海軍

技量 5　特性 封鎖戦突破の達人　—　卓越した戦術家　—

イギリス地中海艦隊の司令官。レーダーによる正確な情報の確保と航空部隊の駆使により、イタリア艦隊を撃破。地中海の制海権を確保した。また、北西アフリカへの上陸を企図する連合軍のトーチ作戦を成功に導いた。

ニミッツ
●チェスター・ニミッツ　アメリカ:海軍

技量 5　特性 卓越した戦術家　—　索敵　—

アメリカ太平洋艦隊司令官。飛び石作戦により日本の防衛線を突破し、太平洋戦線での戦いを勝利に導いた立役者。優れた指導力でスプルーアンス、ハルゼーといった名指揮官を統率して日本海軍を駆逐した手腕は高く評価された。

ダウディング
●ヒュー・ダウディング　イギリス:空軍

技量 3　特性 卓越した戦術家　—　—　—

イギリスの航空部隊の近代化と本土防衛計画を推進し、バトル・オブ・ブリテンにおける勝利の立役者となった空軍司令官。レーダーの性能にいち早く着目し、レーダー網による敵機の早期発見体制を確立した。

G・K・ジューコフ
●ゲオルギー・ジューコフ　ソ連:陸軍

技量 5　特性 攻勢ドクトリン　機甲戦　冬期戦　—

ノモンハン事変で日本軍との戦いを指揮し、独ソ戦においても、スターリングラード攻防戦、クルスクの戦いなどで活躍するなど、東西の戦線で勝利の立役者となったソ連の英雄。一兵卒から叩き上げで元帥にまで昇進した。

『HOI3』ハミ出し情報
本作における陸上ユニット同士の戦闘では、兵士達が「全滅」することはあまりない。なぜなら、兵士の数を示す「戦力」が減少するよりも早く「指揮統制率」が減少するケースが多いためで、これによりユニットが退却し、ほとんどの勝敗が決する。これは、全軍の3割程度が損耗すると全滅と見なされる近代戦をうまく表現している手法といえる。なお、敵ユニットをせん滅したい場合は、退却先となるプロヴィンスをなくして（つまり包囲して）戦闘に勝利すればいい。

GAME SYSTEM MILITARY GUIDANCE 3 作戦目標に応じた師団の編成

ユニットの操作は、基本的に2～5個の旅団からなる師団単位で行う。歩兵と装甲兵をうまく組み合わせて師団を編成すれば戦闘時に有利になる「諸兵科連合ボーナス」を獲得できる仕組みや、移動速度が師団内の最も遅い旅団のものに合わせて設定されるシステムがあるので、それらを考慮して編成を行う必要がある。また、師団は司令部（HQ）に所属させることが可能で、所属した師団は、指揮範囲内なら司令部を率いる司令官の特性の恩恵を受ける。そのため、いくつかの師団を司令部に所属させて、その指揮範囲内で運用するのが基本となるだろう。なお、司令部はさらに上位の司令部に所属させることで階層構造（戦闘序列）を形成する。特定の司令部の操作をAIに委任すると、その下の階層に所属する全ユニットが、委任時の指示に従って行動する。

ユニットインターフェースの特徴

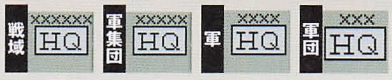
■複数の旅団で構成される師団



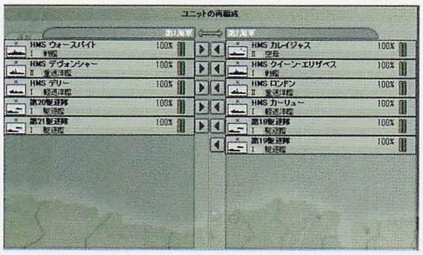


▲師団のデータ画面。下側に師団を構成する旅団が示され、旅団を選択すると、右の画面写真のとおり旅団の詳細なステータス画面が現れる。数十個もの師団を運用することを考えると、そのデータの膨大さがよくわかる。

■戦闘序列の仕組み



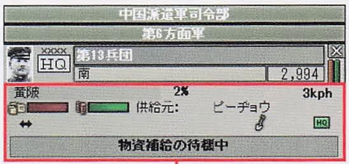
司令部の戦闘序列は、最上位の「戦域」から最下部の「軍団」の順になっている。各司令部は最大5個の師団（あるいは下位の司令部）を率いる。



◀航空や艦船ユニットには、旅団や師団、司令部の戦闘序列の概念はない。ただし、戦艦などの主力艦と駆逐艦などの護衛艦をバランスよく編成する必要があるなど、編成時の注意点は存在する。なお、司令官の階級が低いと、多数のユニットで編成した艦隊を指揮させた場合に、戦闘でペナルティがある。

GAME SYSTEM MILITARY GUIDANCE 4 リアリティあふれる補給線のメカニズム

本作の戦闘ではユニットへ物資を補給することが非常に重要。補給はユニットがいるプロヴィンスに向けて物資が移動する「補給線」が形成される仕組みで行われるが、この補給線が敵に分断されると補給は滞ってしまう。また、補給物資が移動する速度は、プロヴィンスのインフラの影響を受けるので、インフラが完備していない場所に大規模な部隊を展開した場合、補給が続かずその部隊が壊滅状態になることもあるのだ。



▲補給が滞ると、ユニットの物資ゲージが赤くなり、指揮統制率が減少。また、装甲兵など一部のユニットは、燃料の補給が滞ると行動できなくなる。



◀補給線の状況は補給マップモードで確認可能。海を越える場合は、本国からの輸送船が到着する港が補給の起点となり、港の規模が小さいと運べる物資は少なくなる。緑は補給が十分なプロヴィンス、赤やグレーは補給が滞っているプロヴィンス。



▶インフラが整備されていない地域では補給は滞りがち。右は、いわゆる補給を無視した作戦の代名詞であるインパール作戦の舞台となったミャンマー北西部。インフラマップモードで確認すると、そのインフラの不十分さがよくわかるだろう。

CHECK ユニット表示の切り替え

本作のユニットの表示方法にはカウンターとスプライトの2種類がある。カウンターはボードゲームなどでおなじみの「NATO兵科記号」で、スプライトだと3Dモデルでユニットが表示される。カウンター表示のほうが、大まかな部隊の戦力も表示されるなど情報量が多いのでオススメだが、ときにはスプライト表示に切りかえて、各国のユニットのビジュアルを楽しむのもいい。



▲スプライト表示だと雰囲気が大きく変化。画面を拡大すると、視点がクォータービューになる。

■カウンターとスプライトの対応例





トゥハチェフスキー
●ミハイル・トゥハチェフスキー　ソ連:陸軍

技量 2　特性 攻勢ドクトリン　—　—　—

ソ連軍の機械化を推進した赤軍元帥。彼が提唱した「縦深戦術理論」は、のちの軍事理論にも大きな影響を与えた。だが、そのカリスマ性をスターリンに危険視され、WWⅡが勃発する前に粛清されてしまう。



ヴォン・マンネルヘイム
●カール・グスタフ・マンネルヘイム　フィンランド:陸軍

技量 4　特性 防勢ドクトリン　古典派　冬期戦　—

フィンランド内戦で活躍し、フィンランド共和国の成立に貢献した陸軍司令官。ソ連との冬戦争においても、巧みな指揮で、その兵力差にもかかわらずソ連軍に大打撃を与えた。その後は大統領として祖国の独立維持に尽力。



ド・ゴール
●シャルル・ド・ゴール　フランス:陸軍

技量 3　特性 攻勢ドクトリン　—　機甲戦　—

のちのフランス第五共和制における大統領。ドイツにフランスが占領されたのちも、自由フランス軍を率いて連合軍とともに戦い、祖国解放を成し遂げた。グデーリアンと同様に機甲部隊の重要性を唱えていたことでも知られる。



グエン・アイ・クオク
●グエン・アイ・クオク　中国(共産党)

技量 3　特性 伏撃　—　—　—

ベトナム独立の英雄であるグエン・アイ・クオク（のちのホー・チ・ミン）は、ゲームでは中国（共産党）の司令官として登場。ベトナムの解放に生涯を捧げ、WWⅡ後のインドシナ戦争やベトナム戦争でも祖国のために戦った。

『HOI3』ハミ出し情報

Paradox Interactiveの作品は、新たなパッチが発表されてバージョンアップが行われるたびにバランス調整などがなされ、どんどん進化していくことでも知られている。今回掲載した記事は本作のバージョン1.0のものだが、現在、公式ページ（http://www.cyberfront.co.jp/title/hoi3/）で公開されているバージョン1.3のパッチを導入すると、いくつかのバグが改善され、さらに快適なプレイが可能になる。ソフトを購入したら、まずこのパッチを導入することをオススメする。

未開の地を開拓する喜びと
王道ファンタジーの魅力が詰まった

PCならではのMMO



PC GAME COUNTERATTACK No.2

電撃ゲームス 趣味全開特集企画

PCゲームの逆襲

昨年12月に正式サービスがスタートしたばかりという、話題の純国産MMORPGに注目！ 生活・戦闘・生産という三大要素を軸に、スリルあふれる開拓生活を体験できる本作。クリエイターインタビューを交えて、作品独自の魅力に迫る！

アルカディアサーガ

TITLE DATA

アルカディアサーガ

●メーカー：GONZO ROSSO ／ HEADLOCK
●価格：無料（課金アイテム販売あり）
●稼働日：稼働中（2009年12月1日正式サービス開始）
●ジャンル：RPG（MMORPG）
●公式サイト：http://arcadiasaga.com/

【動作環境】
◆OS：Microsoft Windows XP・Vista
◆CPU：Intel Pentium 4 1.8GHz以上
◆メモリ：512MB以上（XP）、1GB以上（Vista）
◆VGA：VRAM128MB以上、NVIDIA GeForce 6600以上 of ATI Radeon X1300以上

至福のスリルに満ちた理想郷



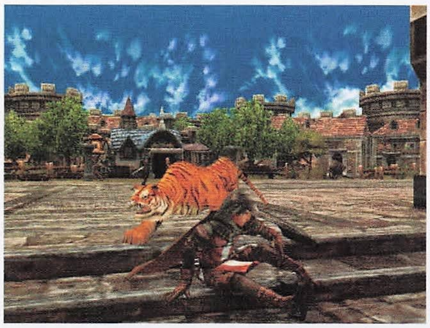
フロンティアを舞台に描かれるMMORPG

MMORPGというものはサービス開始から時間がたつほど、システム的に成熟したりコンテンツが充実してくるものですが、この『アルカディアサーガ』はまさに生まれたてのホヤホヤ。サービス開始からまだ2カ月ほどなので、ほかのプレイヤーとほとんど同じスタートラインに立ってプレイできる鮮度があります。このあたりは「俺様最強」にこだわる方々も見逃す手はありません。ああ、だからといって不眠不休で遊んだり、リアル全財産を課金アイテムにぶち込むとかはナシですよ?

ゲームのプレイ自体は無料なので、まずは恐れずに未開の地に降り立ってみることです。そうすれば……、開拓者とペットであふれかえっている街の様子に、あなたは圧倒されることでしょう。それはもう、サファリパークもびっくりなくらい。

本作のペットは野生動物(モンスター)の首根っこをつかんでお友達になるシステムで、犬や猫など素朴なものから「喰われるっ!」とのけぞってしまいそうな猛獣珍獣まで多種多様。たくさん捕獲すればペットショップなんかも開けます。彼らはともに戦って成長していく存在で、仲間と遊ぶ時間が合わないときや、ココロの隙間を埋めたいときにも便利。何よりも、レベル15から解禁される騎乗はあこがれますよ〜。これさえあれば、危険な亜人やPK(プレイヤーキラー)からも脱兎のごとく逃亡可能(まあ、馬上でも容赦なく襲われますが)。

バトルがないと始まらないという血の気の多い人は、思い切ってPKに走って悪人のロールプレイをするのもアリかもしれません。PKはレベル9以下の開拓者にはシステム的に手が出せないので、それほど凶悪ではありません。むしろPKに襲いかかる街中のガードNPCがこれぽっちも容赦がなく、思わずPKに同情してしまうほどの勢い。さすがにPKに倒されて全財産をばらまいた日には、ぐんにゃりと泣き寝入りですが、倉庫に預けておけば問題なし。工夫しだいでPKの襲撃すら刺激的なイベントとして楽しめる世界なのです。



『アルカディアサーガ』POINT 1

クラス(職業)を問わずに楽しめるペットシステム

◀フィールド上に生息する野生動物の大半は、ペット化してともに戦うことができる。捕獲自体は専門職であるテイマーの領分だが、ひとたび捕獲してしまえばアイテムとして取引が可能なので、ペットの呼び出しはクラスを問わずに楽しめる。なかでも条件を満たすことで騎乗できるようになる馬は人気が高く、実益を兼ねたペットとして飼っているプレイヤーも多い。



『アルカディアサーガ』POINT 2

常に危険と隣り合わせのスリルに満ちた世界観

◀本作にはアクティブな野生動物を始め、人間の営みをおびやかす亜人や、ほかのプレイヤーを攻撃するPKの脅威がある。ときには亜人の集団に財産を奪われたり、街中ですらPKに襲われたりして、なかなか気が抜けない。とはいえ、低レベル開拓者へのシステム的な配慮もあるのでカオスとまでもいかず、生活に刺激を与える適度なスリルとして機能している。



『アルカディアサーガ』POINT 3

使い勝手は無限大!自分専用の持ち家システム

◀街中や一部のポイントを除いて、プレイヤーは自由に家を建てることができる。家にはポータルと呼ばれる転送装置が設けられ、距離にかかわらず瞬時に街と家を行き来できる。また、設定しだいでショップを開くことも可能で、ペットを販売員として置けば無人販売所として機能する。亜人の襲撃で破壊されるリスクはあるが、撃退すれば修理アイテムも手に入る。

役に立つ……かもしれないマメ知識①

【アルカディアサーガを導入するには】公式サイト(http://arcadiasaga.com/)にアクセスしたら、メールアドレスを入力してIDとパスワードを登録する。その後、画面の指示に従って「ゲームダウンロード」を選択してプログラム本体を入手し、インストールしよう。インストールが終了したら、アイコンをダブルクリックしてゲームを起動。バージョンアップファイルの取得が終了したら「PLAY」をクリックして、IDとパスワードを入力すれば準備完了!

メイキング――未開の理想郷にプレイヤーの分身を作り上げる！

このゲームでは、1アカウントにつき最大3キャラクターまで作成できる。深く悩む前にまずは興味のあるクラス（職業）を選んで試してみるといいだろう。ここでは、すぐにでも冒険を始めたい読者のため、必要最低限の知識をまとめてみた。

Step1 ▶ 個性際だつ職業（クラス）を選択

3キャラクターまで作成できるとはいえ、どんなクラスでスタートするのか大いに迷うところだろう。まずは『アルカディアサーガ』に登場する4種類のクラスについて、大まかな特徴を紹介していこう。ちなみに、本作では転職という概念がないため、最初に選んだクラスをそのまま極めていくこととなる。クラスの特色を体感できるレベル5程度までなら短時間で到達できるので、とりあえずすべてのクラスを体験してみるのもいいだろう。



◀どのような防具を装備できるのか、外見で選ぶのも手だ。

ウォーリア warrior　武器&防具に精通した近接戦のスペシャリスト

ウォーリアは狩猟、警護、略奪を主な役割とする戦闘のプロフェッショナルで、ほかのクラスよりもはるかに多くの武器&防具を使いこなす。専用スキルも攻撃や防御に関するものが多く、攻撃力や防御力をはじめ、モンスターの敵対心までコントロールできる。パーティ戦闘ではアタッカーやディフェンダー、さらに隠密活動スキルを生かしてのスカウト役もこなす。序盤では複雑な知識がなくても役割をこなせる、比較的シンプルなクラスだ。『アルカディアサーガ』初体験の人にオススメといえる。



◀モンスターの目の前で姿をくらまし、敵対心まで消すスキルも用意されている。

こんな人にオススメ

- ●バトルの主役はアタッカー！
- ●シンプルに冒険を楽しみたい
- ●筋肉は正義だと思う

ウィザード wizard　強力無比な間接攻撃を得意とする魔術の天才

ウィザードは天から特別な才能を与えられた魔術の天才で、20種類以上もの多彩な魔法を使いこなす。肉体面はやや打たれ弱く、懐に潜り込まれると致命的。しかし、魔法の有効射程は武器とは比べものにならないほど長く、敵も容易には近づけない。なお、各種魔法はスキル扱いで、レベルアップによって得られるバトルスキルポイント（BSP）を消費して習得していく。クセの強いクラスだが、高威力の魔法で敵を葬る爽快感はウィザードならでは。極めれば、対人戦でも驚異的な戦力となる。



◀術者中心に炎の嵐が！　広範囲攻撃もお手のもので、素材集めでも重宝する。

こんな人にオススメ

- ●多彩な魔法を極めたい
- ●ダイナミックに冒険を楽しみたい
- ●芸術はバクハツだ!!

テイマー tamer　野生動物を捕獲&使役する風変わりなクラス

ウォーリアが食料や素材目当てで動物を狩るのに対して、テイマーは労働力や愛玩目的で動物を捕獲する。また、ほかの人にペットを供給することもできる風変わりなクラスだ。ウォーリアにはおよばないが近接戦闘を得意とし、レベル5になると待望のペット捕獲スキル "ラヴィッチ" を習得できる。なお、ほかのクラスよりもペットとの親密度を上げやすく、同時に2体まで使役することも可能。戦闘での能力はペットに依存することが多いため、パーティでの立ち回りはプレイヤーとペットしだいだ。



◀親密度が上がると、プレイヤーと同じターゲットに対して自動的に攻撃する。

こんな人にオススメ

- ●1人と2匹で安心パーティ
- ●未知の冒険を楽しみたい
- ●夢のペットショップを開業

バード bard　歌声で戦いの流れを制する支援のスペシャリスト

バードは美しい歌声で仲間を鼓舞したり、横暴なリサイタル（!?）で敵を威圧するクラスだ。どのクラスよりも支援を得意としており、大規模もしくは長時間にわたる集団戦闘で真価を発揮する。魔法と同じく歌はスキル扱いで、レベルアップによって得られるBSPを消費して新曲を覚える。なお、強化系の歌は効果範囲にいるプレイヤー（PKのペナルティを背負っている者を除く）に無差別にかかる。サポートに便利な反面、街中などの密集地帯で不用意に歌うと、ログを流してしまうので注意！



◀クセがあってややテクニカルなクラスだが、多彩な強化&弱体効果は見逃せない。

こんな人にオススメ

- ●パーティ戦はサポートが命!
- ●テクニカルに冒険を楽しみたい
- ●私の歌を聴けぇ～!!

ココが知りたい！ 初心者必見のQ&A

もっと詳しい情報がないと不安という方のため、ピンポイントQ&Aをお届け！　ゲーム内のHELPやメンバーサイトも忘れずにチェックしておこう。

Q モンスターが動き回ってうまく攻撃が当たらない！

A 標的にカーソルを合わせて左クリックをするとロックオン状態となり、キャラクターは常に標的を正面にとらえながら動く。密集しているモンスターのなかから一体だけ狙う場合に便利な機能だ。なお、モンスターを倒すか戦闘中にEscキーを押せばロックオン状態は解除される。

Q 倒したモンスターから戦利品を手に入れるには？

A モンスターを倒すと青白いエフェクトが表示され、カーソルを合わせると矢印が宝箱のアイコンに変化。この状態で左クリックをすると、アイテムを持っていた場合は戦利品ウインドウが表示される。ウインドウでアイテム入手を選ぶか、Vキーを押せば戦利品を回収できる。なお、一定時間経過すると消えるので注意！

Q お金がなかなか貯まらない

A 本作ではモンスターを倒してもお金は得られない。序盤で稼ぐには、モンスター退治系のクエストがオススメだ。

Q パーティを組むには？

A NPCに話しかける要領でパーティに誘いたいキャラを2回左クリック。専用メニューが表示されたら「パーティーに誘う」を選択すればよい。ただし、エチケットとして、あらかじめチャットで了解を得るようにしよう。

Q PK（プレイヤーキラー）って何？

A PKとはほかのプレイヤーに攻撃を行い、戦闘不能にすること。PKされるとペナルティとして経験値を失い、運が悪いと所持金や所持品（装備の有無は関係なし）も失う。ちなみに、レベル10未満のキャラクターはPKの攻撃対象外となる。

役に立つ……かもしれないマメ知識②

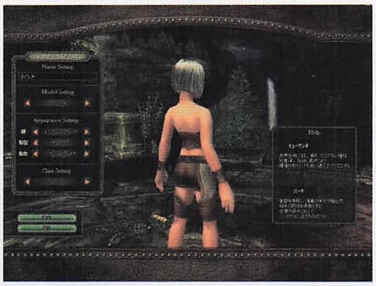
【レベルキャップ解放とは？】MMORPGならではのシステムで、キャラクターの上限レベルの調整を指す。ゲームバランスを調整するうえでの重要なファクターで、段階的に解放されることが多い。本作では初期の上限がレベル20だったが、昨年の12月18日のバージョンアップでレベル25となり、1月13日にはレベル30まで解放された。それと同時に、新たなスキルや新たなマップも公開されることもある、ファン待望の一大イベントだ。

Step2 ▶ 名前と外見を設定したら冒険開始!

メイキングでは名前、種族（現在はヒューマンのみで性別の違いのみ）、フェイスタイプ、ヘアスタイル、ヘアカラー、クラスの6項目を設定できる。なお、細かなステータスはクラスによって決まる。メイキング画面では、マウスの右ボタンをクリックしたまま動かすとカメラアングルを調節でき、マウスホイールで視点を拡大&縮小すればキャラクターの全体像を確認可能。

キャラクターのフェイスタイプ&ヘアスタイル一覧





◀カメラをぐるっと回していくと、意外と大胆なデザインの後ろ姿が……。

Point Check 1つのアカウントで最大3キャラまで作れる!

本作では1アカウントで3キャラクターまで作れるほか、街や村にある倉庫を通じて、お金やアイテムのやりとりが可能。とりあえずペットが欲しいという人には、テイマーがオススメ。ペットを買うお金がなくても、自分で捕獲して倉庫に送れば、別キャラクターで取り出せます。

倉庫を通じてアイテムやお金を共有できます!!



Step3 ▶ チュートリアルクエストをプレイして基本操作をマスター!

初回プレイ時にはチュートリアルクエストが用意されていて、ひととおりこなせば操作方法やゲームの基礎知識をマスターできる。NPC（ジェアーブ）の依頼をクリアするとチュートリアルは終了し、首都・ナストリタンに強制移動となる。なお、必須ではないが、広場の中央にいるNPC（アシス）から依頼される「職業のススメ」は必見。冒険の資金に加えて、クラスごとに必須となるアイテムも手に入る。



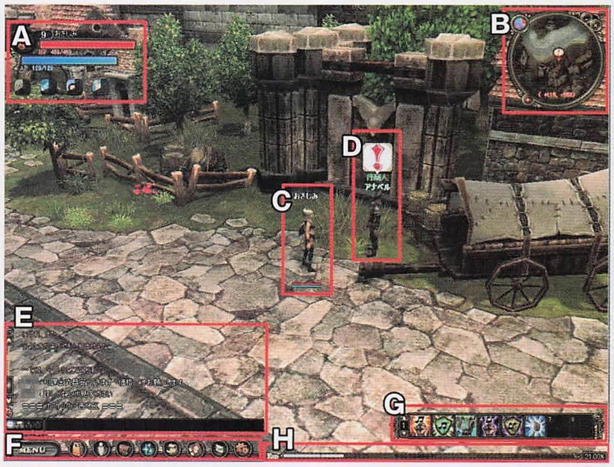
◀ウィザードは杖、テイマーはケージ、バードは楽器、ウォリアーは多めの資金を取得。

Point Check クエストをクリアして基本装備と資金を入手!

2キャラ目以降は「チュートリアルをスキップ」を選択すると、必須クエストの報酬だけがもらえます。でも、職業別クエストの報酬は手に入らないので、多少手間でも「職業のススメ」だけはクリアしておきましょう。

2キャラ目以降はチュートリアルを省略できます





A	名前の下にあるHPと書かれた赤いバーがヒットポイントを表し、0になると行動不能となる。APと書かれた青いバーはアクションポイントで、特殊な行動をする際に消費する。
B	プレイヤーの現在位置を表す簡易マップで、左下の「+」を押すと画面いっぱいに拡大表示される。イベントのトリガーも赤い「！」で表示されるという親切設計だ。
C	操作キャラクター。通常状態はキャラクター名が白文字で表示され、他プレイヤーに危害を加えたり倒したりすると名前の表示色が紫や赤に変わる。
D	NPC（ノンプレイヤーキャラクター）。緑色で表示され、クエスト達成やイベント発生の条件を満たしている場合は、頭上に赤い「！」が表示される。
E	会話チャットやキャラクターの行動結果が表示されるメッセージウインドウ。チャットの相手を絞ったり、最大8つまでウインドウを複製して目的別に使い分けることも可能。
F	メニューアイコン。左から「メニュー」「マーケット」「ステータス」「インベントリ（荷物）」「スキル」「クエスト」「コメントボード」「メール」「オプション設定」となる。
G	ショートカットウインドウ。スキルやアイテムアイコンをドラッグ&ドロップしておくことで、それぞれの動作をボタンやクリックに関連づけられる。
H	取得経験値を表す経験値ゲージ。クエストやバトルを通じて経験値を得るごとに増加。ゲージ右端の数値が100%に達するとレベルアップ。

キャラクターの動かし方

キーボードの各キーが移動方向を示している。マウスで目的地を左クリックすることでも移動が可能。

W ↑ / A ← / → D / ↓ S

R=歩く／走るの切り替え

SHIFT+移動=オートラン

NPCに話しかけて情報収集

NPCにマウスカーソルを合わせると矢印が赤い「！」マークに変わって、左クリックすると画面上部にNPC名とHPバーが出現。再度左クリックすることでNPCとの会話が始まる。



◀クエストにかかわるNPCには目印が表示される。

基本的な戦い方



TABで武器を構えて……

基本的な戦い方は以下のとおり。まずはTABキーを押して武器を構えて臨戦状態へ。



敵モンスターを射程に入れて……

射程内に入った標的は淡く点滅する。



SPACEで攻撃!!

そのままSPACEキーを押すと攻撃。光の輪が表示されたら、再度キーを押して攻撃する。

Q モンスターの強さがわからない

A モンスターにカーソルを合わせて左クリックすると、モンスター名の横にレベルが表示される。なお、マウスでクリックしなくても、モンスター名が赤ければ格上、青ければ格下という大ざっぱな見分け方もある。

Q HPを回復するには?

A キャラクターのHPは時間経過で自然に回復する。キャラクターの状態に応じて回復時間に差があり、武器を収めて静止すれば、ものの数秒で全回復。武器を構えた状態でも動かなければ、ゆるやかに回復していく。

Q 急にクエストを受けられなくなったのはなぜ?

A クエストを受けると、クエストごとに決められたポイントを消費する。ポイントが尽きた場合は、地球時間（日本時間）で0時を過ぎて、ポイントが補充されるのを待つしかない。

Q スキルを習得するには?

A 未習得スキルを選択して、必要なBSP（バトルスキルポイント）またはCSP（クラフトスキルポイント）を消費する。ただし、キャラクターレベルや関連スキルの熟練度など、習得条件が設定されているスキルもある。

Q スキルを使うには?

A まずはスキルメニューとショートカットウインドウを表示して、スキルアイコンをドラッグ&ドロップして数字やファンクションキーに関連づける。発動条件を満たしたら対応キーを入力してSPACEキーで発動。

Q スキルを習得したのになぜか発動しない!!

A 詳しくはP.226で解説するが、ログイン直後のAPが0の状態ではスキルを使えない。APを回復するにはジョブごとに決められた条件を満たすか、モンスターを攻撃する必要がある。

Q スキルをショートカットに登録できない!!

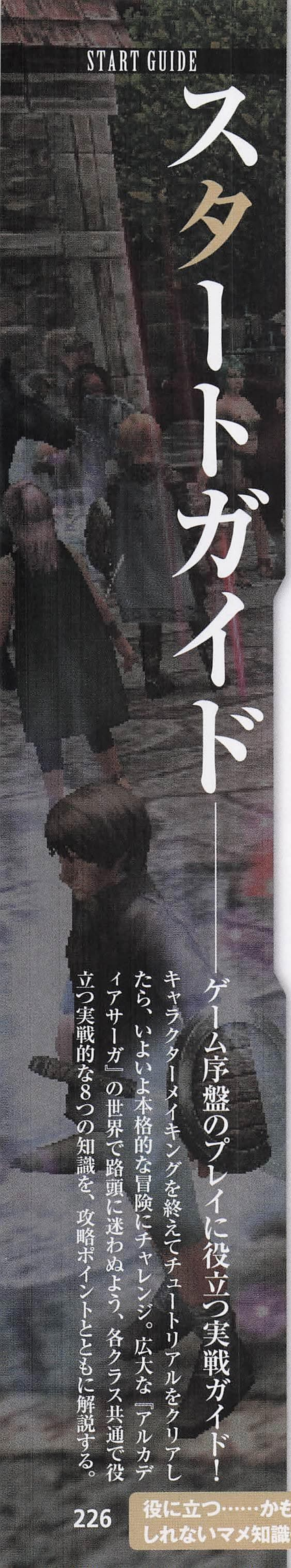
A スキルには「ウェポン」「クラス」「パッシブ」「クラフト」の4タイプがあり、パッシブは習得するだけで効果があるので登録はできない。また、クラス別スキルでも、ウォーリアの「獲得AP量アップ」はパッシブ扱いとなる。

Q ……迷子になりました……

A フィールド上にある、ほかのキャラクターの家を探して、入口にあるポータル（柱状のオブジェクト）を左クリック。「使用する」を選択すると首都に帰還することができる。

役に立つ……かもしれないマメ知識③

【動作が重い場合は……】本作ではペット同伴のキャラクターが多く、首都の広場などでは表示に時間がかかったり、ログインが集中するコアタイムではコマ送り状態になってしまうことも……。そんなときは、「OPTION」ウインドウを開いて描画範囲を狭くしたり、他プレイヤーのバザーコメントを非表示にしたりすれば、コマ送り状態が軽減されることもある。それでも重いときは影表示や各種ゲージも非表示にしてみるといいだろう。



スタートガイド

――ゲーム序盤のプレイに役立つ実戦ガイド！

キャラクターメイキングを終えてチュートリアルをクリアしたら、いよいよ本格的な冒険にチャレンジ。広大な『アルカディアサーガ』の世界で路頭に迷わぬよう、各クラス共通で役立つ実戦的な8つの知識を、攻略ポイントとともに解説する。

開拓者になるための必須知識

チュートリアル直後に訪れた首都で、人の多さに面食らったプレイヤーも多いだろう。首都は東、西、南と行政区の4エリアに分かれ、行政区の噴水付近には、プレイヤー同士の商品取引を目的としたキャラクターがひしめき合っている。まずはマップを開いて西地区を目指し、マップ上に「！」マークで示されたNPC（アナベル）とコンタクトをとる。その後は行政区の噴水付近にいるNPC（アジャ）に話しかければ、斡旋所でクエストを請け負えるようになる。



◀首都ナストリタンは、あらゆるレベル帯の開拓者で賑わう。

TIPS1 コマンド実行はアクションタイム形式

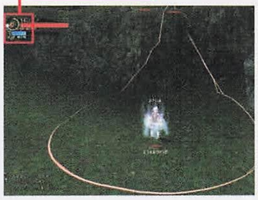
移動以外の行動には、すべてアクションタイムが発生する。これは、各種コマンドの入力から実行までの準備時間のようなもの。コマンドを入力すると画面左上（写真右）にある円形のアクションタイムゲージが始動。ぐるっと時計回りに一周してMAXになると、SPACEキーで実行に移せるというシステムだ。





光の輪が表示されたら準備完了!!

◀▶画面左上のゲージとキャラクターがリンク。ゲージMAXになると周囲に光の輪が表示される。



SPACEキーでコマンド実行!!

移動中にコマンドを入力してアクションタイムゲージを事前にMAXにしておけば、戦闘開始直後でもすぐに魔法やスキルを放てる。なお、スキルなどを実行するには、それぞれ決められたAPを消費する。



TIPS3 臨場感あふれるシームレスバトル

本作ではフィールド探索とバトルがシームレスで行われる。モンスターに攻撃を仕掛けると、BGMが変わって即座にバトルへと突入。魔法など、アクションタイムゲージがMAXになるまでに時間がかかる攻撃は、ロックオン状態であとずさりながら一定距離を保ち、時間を稼ごう。



Point Check 武器や魔法など、装備やスキルによって射程が変化する!!



斧の射程



槍の射程

攻撃にはそれぞれ射程が設定されていますが、標的が射程外にズレたときは要注意！　うっかりSPACEキーを押してしまうと不発に終わり、魔法やスキルであればAPを浪費しちゃいます。まずは草木を相手に練習しておきましょう。

向きの概念もあって、バックアタックが成功するとダメージが倍増します!!



TIPS2 自由度の高いキャラクター育成

本作の魔法や特殊攻撃はすべてBSPを消費して習得するため、どのような能力を身につけていくかはプレイヤーの選択しだい。キャラクター自身のステータスの上昇傾向はクラスによってある程度決まっているが、レベルアップで取得できるボーナスポイントを消費すれば個別に強化できる。



ボーナスポイント割り振り時の注意点

ステータスの右側にある上矢印をクリックすると、ボーナスポイントのぶんだけステータスを強化できる。ポイントは使い切りで、決定後に下矢印をクリックしても元には戻らないため、振り分けは慎重に！

- STR:物理ダメージ
- VIT:HPと物理防御
- DEX:命中率
- AGI:回避率
- INT:特殊ダメージ
- MND:特殊防御力

TIPS4 スキル習得と熟練度アップ

スキルはキャラクターの能力を左右する重要な要素だ。広く浅く習得していると、より高位のスキルを習得するためのポイントが不足して、中途半端なキャラが出来上がってしまう。まずは未習得スキルの一覧を見て、成長の方向性を決めよう。

1 スキルの習得

戦闘系スキルはBSP、生産系スキルはCSPと呼ばれるポイントを消費して習得する。初期状態で5ポイントのBSPと3ポイントのCSPを持ち、レベルアップ時に追加される。上位のスキルほど習得条件が厳しく、また、キャラのレベルや関連スキルの熟練度も必要だ。

2 スキルの使用

戦闘系スキルを使用すると、一定量のAPを消費する。ログイン直後のAPゲージは0状態で、各クラスともモンスターなどを攻撃すると増えていく。ちなみに、ウィザードなら両手杖を装備すればAPが自然に増加。バードはレベル１から習得できる「リート」を奏でればAPを増やせる。

3 スキルの熟練度

習得するだけで効果が発揮されるパッシブを除き、各スキルには熟練度が設定されている。熟練度はスキル使用時に上昇することがあり、熟練度が高いほどスキルの効果も高まる。ただし、運良く上がっても小数点以下1桁単位。習得したスキルは積極的に使いたいところだ。

もっと知りたい！ 中級者向けQ&A

ここではチュートリアルを終えてある程度自由にプレイできるようになった開拓者を対象に、見逃しがちな小ネタから微妙なムダ知識までギュッと凝縮してお届け。

Q 分配したボーナスポイントは元に戻せない？

A ゲームシステム上は不可能。ただし、マハルマーケット内の「スペシャル」カテゴリ内にある「リセット」アイテムから「輪廻」「忘却」「戦闘」「生産」という4種類の“粉塵”を購入して使用すれば、ボーナスポイントやスキルポイント、BSP、CSPをそれぞれ未分配状態に戻せる。

Q ウォーリアやテイマーだとログイン直後にAPが……

A ウィザードとバードは非戦闘行為でAPを増やせるが、ウォーリアとテイマーはクラスに特化したAP増加手段がない。手っ取り早くAPを増やすなら、付近の草木を攻撃するのがオススメ。

Q NPCが強化してくれない!!

A クエスト斡旋所にいる新人指導員に話しかけると、攻撃力アップ、特殊攻撃力アップ、命中率アップ、移動速度アップと4種類の強化をかけてくれる。ただし、このサービスはレベル10になった時点で1人前と見なされて受けられなくなる。

Q PKの被害を防ぐには？

A 冒険に危険はつきものということで、街中でも油断はできない。PKに襲われたら各所に配置されたレベル99の警備NPCに頼るか、自力でPKK（PKを返り討ちにする行為）をすること。単純にアイテムドロップを防ぎたいのであれば、失ってもいいアイテムをインベントリに詰め込めば、貴重品のドロップ確率を軽減できる。

Q PK状態をリセットしたい！

A CTRLキーとTABキーを同時に押してPKモードを解除後、贖罪クエストをこなしてカルマを回復。なお、ほかのPKを討伐することでもカルマは回復する。

役に立つ……かもしれないマメ知識④

【PKに倒されてもドロップしないアイテムがある!?】マハルマーケットで販売している課金アイテムのなかには、「PKドロップなし」という付加価値のついたアイテムがある。ヴァーチャルでも私財を失うのが耐えられないというプレイヤーは、試してみるといいだろう。ちなみに、課金アイテムは他プレイヤーに譲渡することも可能。とくに、課金ミニゲーム「ラブコッコ」の当たり賞品などは高値で取引されているようだ。

TIPS5 特徴的なクラス別スキル

クラス別スキルとは、各クラスの能力を生かす、重要度の高いスキルだ。もっとも、片っ端から覚えようとするとBSPが不足して、能力的に中途半端なキャラクターが出来上がる。型にはまる必要はないが、ここではオーソドックスな習得例を紹介する。なお、パッシブスキルにもクラス特有のものがあるので見逃さないように注意！

ウォーリア

まずは各スキルの基盤となる「ガード」、「チャージ」、「ハイディング」を習得して熟練度を上げるようにしよう。以降は「挑発」「シールドガード」「獲得AP量アップ」などがオススメ。


▲多彩な武器を扱えるので、打、突、斬のうち2系統の武器系スキルも習得しておきたい。

ウィザード

基礎となる魔法「ルナティックショット」を優先的に覚えよう。レベル5になったら各属性の攻撃魔法を。「ボディキュア」や「ストーンアーマー」といった回復&防御系も欲しいところ。


▲序盤はスキルを増やすよりも、熟練度アップを意識して魔法効果を高めておきたい。

テイマー

レベル5になったら「ラヴィッチ」を習得して捕獲を解禁。「動物の心」も習得して、ペットの親密度アップを図る。スキル数は少ないが、今後に期待してBSPを温存しておくのもアリ。


▲レベル10と18でそれぞれ習得できる、2種類のペット強化スキルも忘れずに！

バード

まずはレベル1から習得できる5曲を一気に覚えて、早めに熟練度を上げておきたいところ。当面は「セッション」と「ハートフルボイス」が目標となるので、無理にBSPを使うこともない。


▲熟練度を上げる際は、意図しない強化やログ流しで迷惑をかけないようにご注意を。

TIPS6 必殺の一撃・ウェポンスキル

ウェポンスキルとは、いわゆる武器を使った必殺技のこと。ダメージは大きいが、発動までのアクションタイムが長いため、使うときはロックオンを併用して空振りを防ぎたい。APが溜まっているなら、モンスターに攻撃を仕掛ける前にコマンドを入力すれば、アクションタイムゲージMAX状態ですぐに攻撃ができる。


◀通常攻撃のほかにAPを消費して繰り出せるウェポンスキルがある。使いこなすことによって敵に打ち勝とう。

Point Check ウェポンスキルコンボを使ってせん滅速度をアップ!!

コンボとは、ウェポンスキル発動までのアクションタイムを短縮するシステムです。使うには通常攻撃後、アクションタイムゲージがMAXになる前にコマンドを入力すればOK。F1キーにウェポンスキルを登録しておけば、通常攻撃後にF1キーを押すだけでコンボを繰り出せます。コンボ発生直後に別のウェポンスキルを入力すれば、さらに攻撃が続けられます。

2つ以上のウェポンスキルを習得すればコンボ数を増やせます!!



TIPS7 クラフトスキルで物作り

1 採取スキルの熟練度を上げる

クラフトスキルでアイテムを作成するには、まずCSPを消費して採取スキルを習得する。素材の採取後に中間素材の精製を考えると、同じ系統のスキルを「採取」→「精製」→「作成」という順番で習得していくのがオススメ。なお、採取スキルの熟練度は、素材となる対象を攻撃すれば少しずつ上がる。


◀黙々と草木を叩いて熟練度をアップ。熱中しすぎて、背後から迫るPKに気づかないなんてことも!?

2 道具や施設を使ってアイテム作成

採取スキルの熟練度が5%を超えたら、いよいよ道具を使った精製スキルを習得して中間素材作りにチャレンジ！　さらに採取スキルの熟練度が10%になったら作成スキルが習得できるようになり、ようやく本格的なアイテムを作り出せる。大量に素材を消費するので、ショップやバザーを活用しよう。



◀アイテム作成のための道具や設備は、街中にいる職人NPCから借りることもできる。

TIPS8 魅惑のペットシステム

ペットの所持に資格は不要。ペットを入れたケージを装備すれば、いつでもどこでもペットを呼び出せる。彼らは愛らしいだけでなく、ともに戦ってくれる頼もしい存在だ。能力は野生動物（モンスター）の種類によって異なり、固有の攻撃スキルまで持っている。


▲名前の左側に表示されている首輪のアイコンがペットの目印。なお、NPCに頼めばペット名は自由に変更できる。

Point Check ペットの維持にはエサが必要

ケージを装備して呼び出されたペットは、一定時間がたつたびに対応するエサをインベントリから消費していきます。エサを食べている間は親密度が上がっていきますが逆に空腹時にエサがインベントリ内になかったり、対応するエサを用意できなかったりした場合は、ペットとの親密度がどんどん下がっていってしまうので要注意です！

対応するエサが不明なときはエサを全種類用意しましょう



1 ペットを入手するには？

野生動物をペット化できるのはラヴィッチスキルを習得しているテイマーのみ。チープケージを装備したら、捕獲したい野生動物に攻撃！　弱ったところでラヴィッチを使うと、一定確率で捕獲成功。ほかのクラスがペットを手に入れるにはテイマーから譲ってもらうか、ほかのプレイヤーからバザーで購入しよう。

2 ペットの呼び出しと管理

ペットが入っているケージを装備すればペットを呼び出せる。なお、呼び出している間は一定時間ごとにエサを消費し、装備から外せば自動的にケージに戻る。ペットは装備品扱いのため、キャラクターよりも高レベルのペットは呼び出せない。なお、ペットが戦闘不能になった場合は、NPCテイマーが有料で治療してくれる。

3 ペットとの親密度とは？

捕獲したばかりのペットは、呼び出してもただついてくるだけ。エサを食べて親密度が上がって初めて、プレイヤーとともに戦ってくれるようになる。さらに親密度が上がるとペット専用のコマンドメニューが表示され、細かな指示を出せる。また、ほかのプレイヤーが飼っているペットを譲り受けた場合でも親密度は引き継がれる。

Q 経験値がもらえなくなった

A キャラクターとモンスターのレベル差が11以上開いてしまうと、倒しても経験値を獲得できない。

Q 他プレイヤーが戦っていたモンスターに襲われた!

A 戦う意志の有無にかかわらず、戦闘中の他プレイヤーを強化効果のある歌や魔法に巻き込んでしまった場合、プレイヤーに対してモンスターの敵対心が発生する。この状態で他プレイヤーが倒されると、モンスターはプレイヤーに襲いかかってくる。亜人などとの戦闘には不用意に近づかないこと。

Q ペットが全然懐いてくれない

A ペットとの親密度はエサを食べることに上がっていく。ただし、テイマーとほかのクラスとでは親密度の上がり方に差があるため、同じ期間プレイしていても結果に差が出る。急ぐ場合はペットをテイマーに預けて、世話をしてもらうのもいいだろう。

Q モンスターに倒されたらペットコマンドが消えた

A 連れていたペットがモンスターに倒されると、ペナルティとして親密度が下がってしまう。地道なエサやりを繰り返して、ペットに指示を出せる親密度まで回復していくしか方法はない。

Q ポータルってなんぞ?

A ポータルとは、ナストリタン行政区の広場をはじめ、他プレイヤーが建てた家の入口に設置されている奇妙な石柱のこと。行政区と家を行き来できる転送機能を持つ。家の前のポータルは基本的に家主専用だが、誰でも自由に使えるように設定しているプレイヤーも多い。ハウスリストに登録しておけば、行政区との行き来に利用できる。

Q ハウスリストの削除は?

A MENUから「ハウス」→「ハウスリスト」と開いて、登録リストから選択後、削除ボタンをクリックする。

Q 戦闘中、急に武器が消えて素手状態に……

A 武器や防具などの装備品には耐久度があり、戦闘やスキルの実行などで下がっていく。戦闘中に耐久度がゼロになると、装備が突然外れるので予備の装備を持とう。なお、耐久度がゼロになっても、職人NPCに報酬を払って修復してもらえば、また装備できる。

Q 何をすればPKになるの?

A PKモードをONにして他プレイヤーを戦闘不能にすればPKとなる。相手に危害を加えても、戦闘不能にしない限り赤ネーム（犯罪者）にはならない。

役に立つ……かもしれないマメ知識⑤

【迷惑メールに注意】昨年暮れに何件か報告された事件として、ID＆PASSの盗難を目的とした迷惑メールがある。差出人はGMを騙り、ログイン障害を調べるためにIDとPASSを公開するよう要求するという。GM含め、運営サイドがゲーム内のメールを通じてID＆PASSの公開を迫ることは一切ない。同様のメールが届いたら、まずは公式HPで同様の報告がないか確認したうえで、サポート窓口にメールを送ること。

コンテンツ ―― 果てしなく広がる『アルカディアサーガ』の世界

ある程度レベルが上がってレベルキャップを意識し始める頃には、持ち家システムや亜人との激戦など、中～高レベル帯ならではの魅力的なコンテンツを楽しめるようになる。ここでは、初心者を脱したプレイヤーが味わえるものを一部抜粋して紹介する。

やり込むほどにハマる独自の魅力

ここで紹介しているのは、レベルキャップとはいかないまでも、それなりに長い時間プレイをし続けていないと味わえないコンテンツばかり。なかでも最初の目標となるのが、移動時間を短縮できる愛馬の入手だ。レベル10でPKの脅威にさらされるが、そこから5レベル上げて15になれば、騎乗という新たな世界が開ける。どうしてもプレイ時間が足りないという人は、ボーナス効果たっぷりの課金アイテムをチェック。持ち家も目指してがんばってみよう。


◀新エリアの砂漠には、対人戦専用の演習場も存在する。

開拓にまつわる複雑な人間関係を描く 壮大なストーリー

首都に幽閉された要人キャオラの安否は……

迫り来る亜人の魔手から、自衛団の女隊長・キュレーネに助けられた主人公。ある日彼女は、よそ者にしかこなせない特別な依頼を持ちかけてくる。それは、行政府に潜入して、連絡の途絶えた開拓者組合の要人・キャオラの安否を確認することだった。首都ナストリタンでは、どんな運命が待ち受けているのだろうか？


▲連絡役には行商人に偽装した仲間を使うという。キュレーネの依頼はかなりヤバイ仕事のようだ。


▲着実にクエストをクリアして実績を重ねる主人公。ある日、警備隊からお声がかかる。一目置かれるのはいいが、あまり目立ちすぎると情報収集に支障が。


◀とある任務で砦に呼び出された主人公。待ち受けていた警備隊長ノイマンは、正体に気づいていた!? 物語は急展開を迎えて……。

レベル15から楽しめる 魅惑の乗馬

マイホースで大地を疾走する喜び!

ペットシステムの延長線上にあるのがホースへの騎乗だ。騎乗を味わうには、最低でもキャラクターのレベルが15（実装されているホースの最低レベルが15）は必要となる。親密度が足りないと背中を許してくれないが、一度でも乗れるようになればハマること請け合い。ポータルで瞬時に目的地へと飛ぶのもいいが、仲間と騎馬の隊列を組んで駆けめぐるなんて場面はまさに鳥肌モノ。本作をプレイするうえで、大きな目標となることは間違いない。


▲ホースのみコマンドメニューに「騎乗」がある。ただし、親密度が足りないと、嫌がられて乗れない。



▶ちなみに、課金アイテムで手に入るホースは、野生馬よりも健脚でスピードが速いと評判。

1アカウントにつき1軒まで 自分専用の家を設置

広大なフィールドに持ち家を!!

サービスから日が浅いとはいえ、すでに各地には持ち家が建てられている。多数の家が建ち並び、地図にない集落まで出現する様子は、まさにテーマとなった開拓そのもの。調度品を使ってプライベート空間を作ったり、ショップを開くといった遊びは、それなりにやり込んだプレイヤーにしか味わえない。他プレイヤーに略奪されることはないが、亜人の襲撃という脅威はある。亜人に持ち家を破壊されるという恐ろしさもまた、限られたプレイヤーしか味わえない一種の特権だ。



◀ベンダーキャットを購入すれば、猫の販売員が客をお出迎え。

▼堅牢な石造りの家で55万。それなりに金策を講じないと手が出ない。




▲家はじわじわと時間をかけて建てられていく。どんな家が建てられるのか気になるところ。



▲小さな集落の周囲を覆うように家が建ち並び、本来の入口を見失うほどの規模となっている。

ココに注目! 他人様の家のポータルが冒険の足がかりに!!



持ち家のポータルは細かな設定が可能。限られたプレイヤーにのみ解放したり、無制限にすることもできる。使用料金も設定できるが、無料で開放してショップの常連を作るという手もアリ。特に拠点となる街や村、人気の狩り場や採取場所に建てられた家のポータルは、開拓者の共有財産となっている。重要な場所に建てれば、亜人を撃退する有志も集めやすいだろう。

役に立つ……かもしれないマメ知識⑥

【1月13日のアップデート内容をざらい】①レベルキャップが25から30に解放された　②新エリアの砂漠が追加　③PKとは趣の異なる合法的に対人戦が楽しめるエリア（演習場）が実装された（エリア内で相手キャラクターを倒しても、PKにならない）　④白ネーム（一般人）と赤ネーム（犯罪者）が完全に分けられ、白ネームが使用した強化効果を伴う範囲魔法の効果が赤ネームにかからなくなった　⑤一部の状態異常時の回避率が大幅ダウン。（続く）

亜人やPKの脅威の襲撃
壮絶なサバイバル

強力極まりない亜人やPKに注意！

突如「亜人の先遣隊が○○で目撃された」とメッセージが流れることがある。これは亜人襲撃の前触れで、しばらくすると凶悪な亜人の一団が現れ、プレイヤーの家を蹂躙していく。彼らはいつ、どこからやってくるか決まっておらず、PKに次ぐ脅威といえる。襲撃にあった家主達にはたまったものではないが、迎え撃つ高レベル開拓者達と亜人の激突は見応えのあるイベントだ。そんな亜人の魔手も街にはおよばない。しかし街中こそ安全地帯と油断していると、今度はPKによる襲撃が！　ポータルを使って出現したPKは首都の広場で暴れまくる。なかにはレベル99という警備NPCの追撃をかわし、戦闘不能者の山を築いていく猛者もいる。これらのイベントをスリルと受け取るか、迷惑と受け取るかはプレイヤーしだい。





▲▶亜人襲撃イベントでの1シーン。凶悪な武装に身を固めるオーク達の前に、開拓者達はどう立ち向かうのか？　万が一敗北してしまうと、冒険の足がかりとなるポータルもハウスごと破壊されてしまう。熟練度を極めた技をくすぶらせている達人とともに、亜人迎撃戦に参加してみるのもいいだろう。

ココに注目!

リスクは高いがPKによる悪人ロールプレイも楽しめる!!

PKとはシステムが認めた悪人ロールプレイ。PKモードにして、ほかのプレイヤーを戦闘不能にすれば相手から金品を強奪できる。ただし、紛れもないゲーム中の犯罪行為（違反行為ではない）なので、多少なりとも恨みを買うことは避けられない。また、警備NPCに追われるため、試すときは相応のリスクを覚悟しよう。



◀相手の動きの予測がつかない対人戦には独特の緊張感がある。

Point Check

赤ネーム（犯罪者）は警備NPCの目のかたきに!?

PKモードをオンにして白ネーム（一般人）の相手を戦闘不能にすると、自分の名前が赤く表示されます。こうなるともう大変。ほかのプレイヤーはPKモードをオンにしなくても赤ネームのあなたに自由に攻撃を仕掛けることが許されるのです。また、赤ネームのまま街の各所に配置されたレベル99の警備NPCに感知されると、ほぼ一撃で消し炭と化してしまうでしょう。その場で生き返るとその瞬間にまた倒されますし、赤ネームで街に忍び込むことは、ある意味自殺行為ともいえるのです。

PKの意志がなくても、赤ネームの状態では問答無用で警備NPCに襲われてしまいます!!



課金アイテムの販売やGMイベントなど
充実の公式サポート

GMイベントや課金アイテムは必見!

公式サイトのトップページをチェックすると、本作ではかなり頻繁にGM主催のイベントが開かれているのがわかる。イベント内容はレアなモンスターや野生動物の大群に立ち向かう戦闘系から、NPCのお手伝いをするクエスト系までさまざま。ときにはオイシイ報酬が手に入ることも、イベントはいつ発生するかわからないのでアナウンスを見逃さないように。また、サポートの一環として課金アイテムの販売もある。これは、リアルで対価を支払うことで、ゲームをより有利に進められるアイテムを入手できるサービスだ。そのほか、賞品がランダムでおみくじ的なドキドキ感を味わえる有料ミニゲームも見逃せない！



▲消耗品タイプのチケットには、経験値倍増や熟練度アップなど、時間のない人にもうれしい効果が。高性能の装備品にはPKされても落とさないものもあり安心。



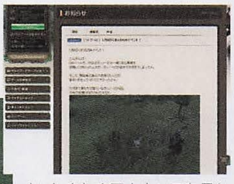
▼年始めには、善人&悪人のトップを決める風変わりなランキングが開催された。興味がある人は次回のランクインを目指せ!!

ココに注目!

イベントはゲーム中にアナウンスが!

亜人の侵攻と同じく、ゲーム中に突然赤い文字でメッセージが表示されることがある。これは公式イベント開始の合図だ。参加不参加はプレイヤーの自由だが、いずれも1回きりの限定イベントなので見逃す手はない。ちなみに、イベントの参加者を狙って、PKが集まることも多々あり、刺激を求める人は、まず現地に行ってみよう。





◀▲たまたまアナウンスを見かけたのは午後8時。あいにく参加できず、後日公式HPをチェックすると、楽しげな様子のレポートがアップされていた。

Point Check

GMイベントは1日1回行われています！

惜しくもイベントを逃してしまった人は公式サイトでチェック！　注目すべきはイベントの開催ペースで、今のところ12月1日の正式サービス開始から、1日1回のペースでGMイベントが開催されているようです。ちなみに、いつ、どこでイベントが発生するかは事前にはわかりません。画面左下のログに表示されるアナウンスを見てから即、現地に駆けつけるためにも、あらかじめ各街の付近でポータルを見つけてハウスリストを登録しておくといいでしょう。運が良ければ公式HPのイベント記念写真に写るかも!?

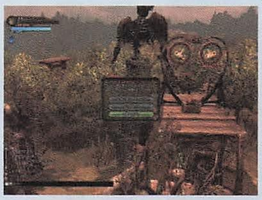
一期一会のGMイベントに乗り遅れないようプレイ中はアナウンスを常にチェックしましょう!!



PLAY REPORT
『アルカディアサーガ』の世界を移り気なお試し冒険者が行く…

世の中カワイイものが勝ちですが、いやもう、たまりません。何がって、街中にあふれかえるペットの群れですよ！　『アルカディアサーガ』はクラスにかかわらずペットを持てるって聞いていたけど、よもやこれほどペット天国だとは。新米バードで遊び始めた私も、カワイイペットが欲しくて、たまらず首都の噴水広場へ直行。ひととおりバザーをチェックしたものの、なかなか琴線に触れる子が見つかりませぬ。

仕方がないので買うのはあきらめて、自前の調達に切りかえです。決してバードに飽きたからとか、そういうのじゃないんですよ。そんなわけで、さくさくっとテイマーを作ってチュートリアルもスキップ……しまったぁぁぁ！　最初の村でクエストやっておけば、捕獲用のケージを1つもらえるの忘れてた。めそめそ。後悔から幕を開けた新米テイマーさんもすくすく育って、ついにレベル5達成。捕獲解禁の季節です。記念すべき1匹目はどの子にしようかと悩むこと約3分。突然後頭部にゴスッと衝撃が走ります。ああ、野良ウルフにかじられてるじゃん、私。ムッとしてボコボコどつきまわしたものの、なんとなく弱ってきたところで捕獲スキルを発動。にゅろ～んと怪しげな光球が飛んでいって、ウルフの姿がかき消えます。荷物を調べると、これまで味気ない檻だったのが青く輝いて、カーソルを合わせるとウルフの文字が!!　自分で調達すると結構感激です。どうにか呼び出せるレベルまで育ててほどよく懐いたところで、満足したので倉庫へポイ。再びバードを始めるべくキャラクターを切りかえたら、先ほどポイ……もとい、預けたウルフを取り出せるじゃないですか。こうして生まれた1人と1匹の珍妙なコンビは意外にも長続きして、今でも未開の地をさまよっています。



◀最近のバードさん。亜人侵攻のお知らせを見かけて、現地に野次馬です。しかし、気がつくと巨大なガイコツのひと振りで……。

役に立つ……かもしれないマメ知識⑦

⑥装備品や効果による移動速度上昇に上限が設けられた　⑦対人戦のバランスが調整され、キャラクターがPKで襲われた際に、受けるダメージが一定割合で減少するようになった　⑧ガードスキルの効果中の回避率が著しく下がった　⑨バター、回復材、各種矢弾が生産しやすくなった　⑩マクロコマンドをスタックしないように修正　⑪新種のモンスターやアイテム、装備品などを多数追加　⑫持ち家のBGMがリニューアルされた。

インタビュー

——人の営みと開拓のスリルをオーケストラの調べに乗せて

多くの人気作を手掛けてきたサウンドクリエイターの崎元仁氏。そんな氏にとってもMMORPGの曲作りは未知の領域であった。本作の曲に対するこだわりや本作の魅力について、ゲーム企画部部長の大瀧氏とともに崎元氏が存分に語る！

理想郷の旋律を奏でた音の職人



崎元仁氏が語る『アルカディアサーガ』

まだ詳細は明かせない!? サウンドに隠された『アルカディアサーガ』の秘密

——まずはいきなりですが、プライベートで『アルカディアサーガ』をプレイされたことはありますか？

崎元仁氏（以下、崎元。敬称略）：実はベータテストだけでなく、『アルカディアサーガ』の正式サービスが12月にスタートしてからも、結構やり込みました。用意されている4種類のクラスはキャラクターを作って全部やりましたね。

——作曲された時点では、現在のような世界はなかったですよね？

崎元：そうですね、ベータテストで見るまでは、スクリーンショットのようなコンセプトCGのみだったと思います。

大瀧道華氏（以下、大瀧。敬称略）：それは東京ゲームショウで公開したムービーの場面ですね。実際に動いているところをお見せできたのは、ベータテストが始まってからでした。最初のベータテストの時点では視点が固定だったんですが、視点を回転させたいという意見があまりにも多かったので、途中から変更しました。

崎元：僕も同じお願いをした記憶があります（笑）。「せっかくポリゴンで作っているのに、なぜ回せないんですか？」って。話を聴いてみたら、裏側もちゃんと作ってあるということでしたが、それなのに視点が固定されているのは、ある意味贅沢でしたよね。

——崎元さんといえばアーケードやコンシューマ作品での楽曲が有名ですが、これらと比べて曲作りに違いはありましたか？

崎元：そうですね、例えば普通のRPGであれば1つのフィールドに数十時間とどまることすらめずらしいと思いますが、MMORPGとなると、それが何百時間にもおよぶ場合があります。街中で延々と生産をしていたり、特に何かするわけでもなく、友達とずっとチャットをしていることだってありますよね。ということは、これまでのRPGと比べて、同じ音楽をはるかに長く聴く可能性もあるわけです。そのため、まずは制作の初期段階で、そういう状況でも対応できる音楽にすべきだと思いました。

——なるほど。それでは、本作の楽曲のテーマやコンセプトについて教えていただけますか？

崎元：今後の展開にもかかわるネタバレ的な話を含みますので、どこまでお話ししてよいのか判断できませんが……。まず、先ほどお伝えした長時間聴く曲であるということと、ファンタジーとは異質な、今後の展開を含むイメージをどう表現するかの2点が、今回の楽曲制作のコンセプトです。

大瀧：世界観的には、本作はあくまでもファンタジーですが、はるか昔に滅び去った文明の名残というか、歴史の遺物というか……。今後は異質な何かが、この世界を騒がせているかもしれません。

崎元：曲の基本はオーケストラですが、それらを踏まえて普通のオーケストラでは入らないシンセサイザーの音を細かく入れてあります。そういった特殊な音はあまり表には出していませんが、曲を聴きつつ『アルカディアサーガ』の今後の展開を見て「なるほど！」



サウンドクリエイター
崎元 仁氏
『タクティクスオウガ』や『ファイナルファンタジーXII』などのサウンドを手掛け、オーケストラを使用した壮大なサウンドに定評がある。



ゲーム企画部部長
大瀧 道華氏
株式会社ゴンゾロッソ執行役員／コンテンツ事業部門・ゲーム企画部部長。『ドルアーガの塔』のほか数々のタイトルを手掛けたプロデューサー。

「本作はあくまでファンタジーですが、今後は異質な何かが世界を騒がせているかもしれません」（大瀧氏）

もっと知りたい！ 崎元さんの意外な側面

ゲーム音楽の制作に興味がある読者は、崎元氏の制作環境なども気になることだろう。ここでは、崎元氏にまつわるさまざまな情報をこっそり紹介。氏が代表を務める会社は閑静な住宅街にひっそりとたたずみ、別宅には録音を目的とした打ちっ放しの地下スタジオなども完備。余談だが、スタジオの一角には○十年ものの貴重なお酒（ただし開封済み）などがところ狭しと積み上げられ、カオスな空気を醸し出していた。氏曰く、根っからの在宅派で→

と思っていただければ嬉しいですね。また、全体的に長時間聴いていても疲れない音にもしようと心がけていて、オケの音でもシンセの音でも極端にエッジが立っている音は避けています。刺激の強い音は短時間なら大丈夫ですが、長時間聴いていると疲れてしまうのです。両者をどうやって混ぜていくか、試行錯誤の繰り返しでした。

『アルカディアサーガ』ならではの壮大なオーケストラサウンドは進化し続ける

――今回の楽曲提供は、どのような経緯で崎元さんにご依頼を？

大瀧：弊社が手掛けているタイトルで『ドルアーガの塔』というのがありまして、アニメと一緒にやっていた作品なのですが、そこで崎元さんにアニメのほうのオープニングテーマをお願いしたのがご縁です。今回、新しいタイトルを作るという話が出たときに、音楽もよくしたい、という意見があったんです。崎元さんといえば、『伝説のオウガバトル』や『ファイナルファンタジータクティクス』などの名作でおなじみで、社内でもファンがたくさんいました。崎元さんの音楽をぜひとも、という声が非常に多かったので、お願いすることになりました。

――それでは、本作を実際にプレイされて、次はこんな曲を入れてみようとか、ゲームから影響された部分はありましたか？

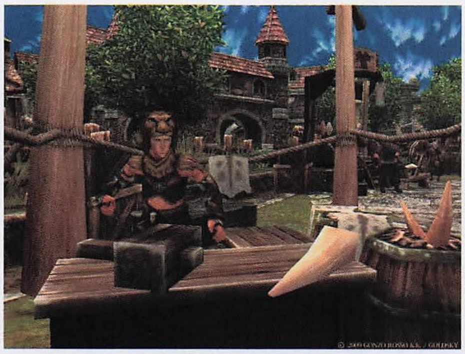
崎元：MMORPGのお仕事は今回が初めてでしたので、みなさんと同じようにプレイをして、その感覚を手探りで得ていくしかない部分がどうしてもあると思いました。もちろん、予想できる範囲のことはやったつもりでいましたが、実際のところ1人のユーザーとして音楽を聴いていて、もっとこんな風にできたのではと思うこともあります。例えば、音楽というのはある程度の長さというものを持っていますよね。それは部分的な印象だけでなく、ずっと聴いていることによって持つ印象もあります。MMORPGの場合は、私の予想よりもはるかに後者を重視したほうがいいと理解しましたし、感情の流れといったものののバランスの取り方とか、いろいろ思うところもありました。本作はバージョンアップに合わせて音楽もアップデートできるので、音楽もよりよくしたいと思っています。

――逆に、制作サイドが楽曲に影響を受けた部分はありましたか？

大瀧：それはありましたね。たんなるファンタジー的な世界観ではない違和感みたいなものや、あるシチュエーションで使われる曲など、実際に曲を聴かせていただいてイメージをふくらませたりしました。ゲームの雰囲気を作るうえで、崎元さんの影響は大きいです。

――ちなみに、作曲されるときによく使われる楽器とか、好きな楽器があれば教えていただけますか？

崎元：やはりオーケストラの楽器が好きですね。曲を書けば書くほどよく出来た楽器群だと感じます。実際、音の表現の幅が恐ろしく



◀プレイ中に最も多く聞くことになる曲が街中の音楽でしょう。バザーをのぞいて買い物をしていたり、友達とおしゃべりをしたりしていても、耳に馴染む曲です。

「なんかもう野生の熊を警戒するよりも、PKの赤いネームを警戒するっていう感じですよね」（崎元氏）

広くて、オーケストラでシンセ音を再現した実験作品もあるほどなんですよ。また、それとは逆に効果音と完全に分離した音を作ることもできますので、劇中音楽などの音声と効果音、音楽が渾然一体となったような音場では、音楽でしか出せない効果に音楽が専念できるんです。今回の『アルカディアサーガ』のように、シンセの音を入れてもすみ分けができるし、逆に埋め込むこともできます。オーケストラの音は本当に自由度が高くて完成されていますね。

――ということは、崎元さんの音楽のルーツはやはりオーケストラということなのでしょうか？

崎元：いえ、実は僕は昔ながらのテクノ系音楽の人間なんですよ。でもあるとき、ゲームの仕事で未経験のオーケストラの曲をなかば無理矢理作らされて（笑）、それが大きな転機になりました。そして気づいたら、すっかりみなさまからオーケストラの人のように思われていたようです。特に作曲の教育を受けたわけでもありませんので、必要に応じて必要最小限の情報を得ながら今にいたる感じですね。そうそう、昔、ピアノを少しだけ習いましたが、スパルタ教育でしたのでいつも逃げ出したくて、すぐにやめてしまいました。今思えばマジメにやっていればよかったと思いますが（笑）。それにしても、人生はどこでどうなるか本当にわからないなと思います。

生粋のゲーマー・崎元氏が語るスリルに満ちた『アルカディアサーガ』の魅力

――本作は、PKによるスリルも魅力の1つとなっていますが、崎元さんとしては、PKについてどう思われますか？

崎元：私は個人的に、PVP（対人戦）なしのMMORPGはまったくピンときません。基本的に人との対戦が好きなので。このゲームでは街中でも常にPVPが行われている感じですので、妙に燃えます（笑）。

大瀧：街中で突然殺人事件が起きますよね、白昼堂々と（笑）。

崎元：あれはすごくイイです。やっぱり、どこにいてもやられるかもという緊張感がないと。家の外でボーッと突っ立っているのに危険じゃないなんてありえないですよね。

大瀧：『アルカディアサーガ』では、レベル9まではPKされないように、現時点ではプロテクトをかけています。それでもレベル10からは、いきなり安心できない世界になりますからね。

崎元：そうですね、なんか……稲刈りしている最中でも、知らない人が近づいてきたらとりあえず警戒していました（笑）。

――ところで崎元さんは狩る側ですか？　狩られる側ですか？

崎元：私は基本的に狩られる側でした。PKさん達が強すぎて勝てないんです。街中で暴れてる人達は異常に強くて、反撃しにも行きましたが、攻撃が一発も当たりませんでした（笑）。でも、せっかくこういうゲームですから、狩ったり狩られたりしたいですね。

――ちなみに、初めてPKに会ったときのことは覚えていますか？

崎元：最初は街中だったと思います。歩いていたらいきなりやられました。反撃しに行きましたが、何度もやられましたよ（笑）。

大瀧：実際にPKする人としない人とでは、PKをしない人のほうが多いです。ただ、PKが手を組むとすごく強い集団になって、それが巡回するだけでものすごいことになりますね。絶対数は少ないんですが、普通の狩りでも気を抜けない状況になると思います。

崎元：7〜8人でモンスター狩りをしていたときに、ふらっとやってきたPK1人に壊滅させられたこともあります。でも個人的には、やっぱりこうじゃないとって思います(笑)。なんかもう野生の熊を警戒するよりも、PKの赤いネームを警戒するっていう感じですよね。

――最後に、読者に向けてメッセージをお願いします。

崎元：『アルカディアサーガ』は、私も実際にプレイしていますので、みなさまよろしくお願いします。実は私がプレイしているキャラクターは女性キャラが中心ですので、健全なネカマプレイにお付き合いください（笑）。

ライター's チェック! 崎元さんったらスゴインです!!（主にSTGゲーマー的な意味で）

崎元氏を一言で表すなら、ゲームミュージックの歴史の一部。嘘や誇張ではなく、たずさわったタイトルを列挙するだけでも名作&ヒット作の名鑑になってしまうほど、経験豊富なサウンドクリエイターさんです。デビューが1988年と、まさにゲームミュージック黄金期（当時はゲーム専門レーベルのサイトロン主導で、ゲームミュージックオンリーの大規模ライブなども開かれていました）。最近の作品ではPSP『戦場のヴァルキュリア2』や、AC『ロード オブ ヴァーミリオンⅡ』などが代表的です。壮大なオーケストラ調のサウンドに定評があり、昨年バーチャルコンソールで配信された『タクティクスオウガ』などは、今なお人気のタイトルです。ほかにも『蒼穹紅蓮隊』や『レイディアントシルバーガン』といった、STG好きにはたまらないタイトルも崎元氏が担当した作品の一部。ゲーム音楽だけでなくアーティストへの楽曲提供やTVアニメのBGMも手掛けており、今後の活躍も目が離せないクリエイターさんなのです。　（ライターM）

ココに注目! 名だたる作曲家が揃うベイシスケイプに注目！

崎元氏が代表取締役を務めるベイシスケイプの公式サイトでは、謎のレポーターK子氏による、ゆる〜い不定期連載コラムや、オリジナルレーベルCDの通信販売が行われている。何よりも注目してほしいのが、所属アーティストの一覧。崎元氏とともに、長年にわたって楽曲制作に携わっている岩田匡治氏（代表作は『タクティクスオウガ』など）や、並木学氏（代表作は『バトルガレッガ』など）を筆頭に、第一線で活躍する方々が名前を連ねているのだ。各氏のディスコグラフィーも公開されており、このなかで1本も名前を聞いたことがない読者はいないのでは？といえるほどのラインナップだ。



▲「作品一覧」では、各氏がどのような役割で作品にたずさわっているかもわかる。

公式サイトアドレス
http://www.basiscape.com/

もっと知りたい！ 崎元さんの意外な側面

→創作の大半を宅内ですませる現在の環境に移行したときは、もろ手を挙げて喜んだとか。ちなみに楽曲制作のほとんどはPC上で完結。今ではほとんど使っていないという3台のデジタルシンセや、5インチフロッピードライブ付きのPC-98などが歴史を感じさせた。実際に使っているソフトは、某歌姫を生み出したクリプトン社の「QUANTUM LEAP」など。また、楽器のサンプリングでおなじみSonic Implants社の弦もお気に入りとのこと。



都市の大動脈である鉄道を経営し
思いのままの世界を創造する

都市開発SLGの決定版

PC GAME COUNTERATTACK No.3

電撃ゲームス 趣味全開特集企画

PCゲームの逆襲

映像表現の進化に終点のないPCという名のレールが走る、鉄道経営と都市開発が融合した人気SLG『A列車で行こう』シリーズ。この人気シリーズにおいて、リアルをより追求した『A列車で行こう9（以下、A9）』が出発の警笛を鳴らす！

A-Train9
The Next Generation
Simulation Game, Railroad Management, Urban Development

TITLE DATA

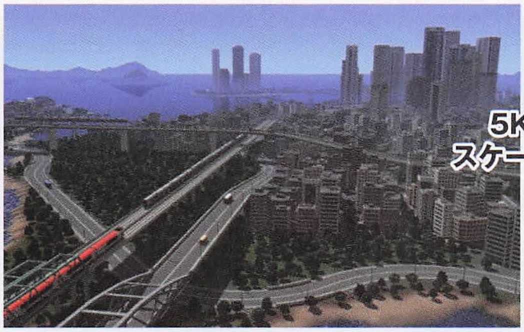
A列車で行こう9
●メーカー：サイバーフロント
●価格：¥12,390（税込）
●発売日：2010年2月11日
●ジャンル：SLG（都市開発鉄道シミュレーション）
●公式サイト：http://www.a-train9.jp/
【動作環境】
◆OS：Microsoft Windows XP・Vista・7
◆CPU：Intel Core 2 Duo
◆メモリ：1GB以上（Vista・7では2GB以上）
◆VGA：NVIDIA GeForce 6シリーズ以上、Radeon X1000シリーズ以上
※ノートPC、スリムデスクトップPC、モニター一体型PC、マザーボードのグラフィックチップを利用するPCは動作保障外。また、VGAにRadeon X1800を使用している場合は、ハードウェアの特性上で影の表示はなし。

都市開発SLGの新たな夜明けがやってくる



鉄道&経営SLGファン待望の最新作

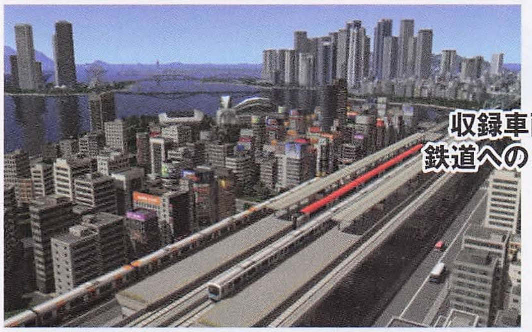
鉄道会社の経営者となり、未開の土地に鉄道網を整備。そして人を集め、大都市へと発展させる。または過疎化が進む都市に赤字路線のテコ入れなどを行い、再開発を成功させる。そんな鉄道という交通網を軸に、子会社経営や大規模プロジェクトを通じて都市開発に着手していくのが、経営SLGである『A列車で行こう』シリーズの醍醐味である。鉄道が都市発展のカギを握るという、まさに現実社会をリアルにシミュレートしたこの名作は、経営SLGファンのみならず鉄道ファンの心を掴み、ヒットを飛ばし続けてきた。今ではPCだけにとどまらず、さまざまな家庭用ゲーム機にも移植され、ファンの数をさらに増やしている。そんな名シリーズに来月、PCだからこそ実現可能な要素を満載した『A9』が、新たにラインナップとして加わる。本作は鉄道経営を中心とした都市開発というコンセプトはそのままに、さらにリアルな表現へのステップアップに成功。その最たるものが、都市再現におけるスケールのグレードアップだろう。これまで3Dという表現方法を得てからは、いかに美しく大都市を見せられるかにもこだわり続けてきた『A列車』シリーズ。この3D表現への注力の集大成として、本作では遠くまで見渡せる広大なマップ（POINT1）を採用。最大10両編成まで可能になった列車の往来を、遠くからジオラマのように一望することができる（POINT2）。しかも、車両の編成数が増えたことで、駅のプラットフォームも大きくなり、結果的には建物すべてのスケールが増し、リアリティに拍車がかかった。そして、そこに電力の概念が新たに加わり、電力の安定供給が都市発展に影響を与えるようにもなっている（POINT3）。鉄道の運行はもちろんのこと、人々の生活に欠かせない電力の登場により、『A列車』の世界はリアリティがより増したといっても過言ではないだろう。鉄道を中心とした理想の都市を完全シミュレートする。そんなシリーズのファンが抱き続けてきた夢が、いよいよこの『A9』で実現する！



『A9』 POINT 1

5Km圏内を一望できるスケールアップしたマップ

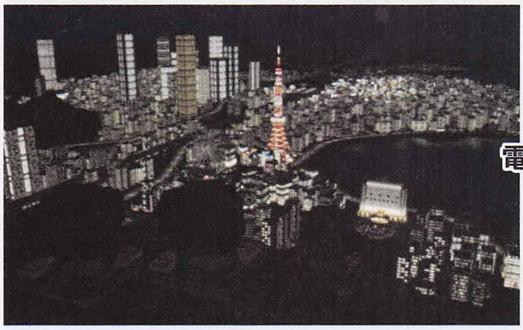
◀今回用意されているマップは、首都圏を走る山手線が丸ごと収まるほどの広さ（10km×10km）を実現。内回りの中心を再現することも可能だ。また、描画も5km圏内を一望できるようになり、例えば東京タワーから新宿を眺めるということも夢ではなくなった！



『A9』 POINT 2

収録車両&編成数が増えて鉄道へのこだわり度もアップ

◀シリーズを重ねるごとに収録車両を増やしてきたが、本作ではなんと224種類もの車両が登場する。JRから私鉄まで、鉄道ファンの心をくすぐる車両も幅広くカバーしている。しかも、最大10両まで編成可能となり、編成数のスケールも格段にアップ！



『A9』 POINT 3

街に光の彩を与える電力という要素の追加

◀都市発展に欠かせない要素として、新たに「電力」を追加。電力の発電方法は多種多様で、発電力を重視したタイプから、エコロジータイプまでその種類はさまざまだ。高層ビルが立ち並ぶ大都市を開発し、100万ドルの夜景を自らの手で再現できるか!?

『A9』の経営ガイド ココに注目せよ!

上で紹介した5km圏内を見渡すには、動作環境以上のスペックが必要になる。理想はOSがWindows 7、CPUがCorei7-860（2.8GHz）、VGAがRadeon HD 5870（VRAM:1GB）。そして、解像度が1920×1020ピクセルで、環境設定を「高」にすること。この条件ならばフルHDで都市を一望できる。（もちろん対応モニタも必要）動作環境にこだわるほど美しい都市を眺められるのも、PCゲームならではの魅力の1つだろう。

鉄道経営

都市開発の未来予想図を描きレールを敷く

都市開発をどのように進めるかは、社長であるプレイヤーの自由。だが、都市開発のプランを決めてプレイすれば、達成感も味わえておもしろさも格段に増す。そこで、ここでは都市開発の流れに沿って、『A9』の新要素について解説しよう！

『A9』の遊び方に無限の可能性を与えた新要素に迫る!!

『A列車』シリーズの基本は、都市と都市を鉄道をはじめとする交通網で結び、人の流れを生み出していくこと。そうすれば、住みやすい都市として人はどんどん集まり、やがて他会社も都市開発に参加して都市開発が進んでいく。主な都市開発の流れは右のとおり。なお、建物の建設には資材が必要で、資材は工場で生産したり隣接都市から購入できる。これをいかにまんべんなく都市全域に供給できるかもポイントだ。

鉄道経営の流れ

- **I 鉄道を敷く** 駅と駅の間にレールを敷き、列車を走らせる。住宅と職場を結ぶように鉄道を敷くことが発展への第一歩。
- **II 子会社を建設** 子会社を建設して都市開発を促進。値上がりする土地を押さえ、子会社を高く売却するなどして資金をためる。
- **III プロジェクト実行** 都市の発展をさらに促すために、鉄道博物館や空港など、建設費用の高いプロジェクトに着手する。
- **IV 都市を眺める** 都市が発展してきたら、好きな場所を好きな角度から眺める。お気に入りのビューポイントを探そう。

I 鉄道網の整備 人を集めるためにまずは鉄道を敷くことから開始！

まずゲームスタート後にやるべきことは、鉄道を整備して人の流れを作ること。現実社会と同じように、交通が不便な場所には人は集まらないからだ。鉄道さえ走れば、やがて自然に人が集まってくる。あとは都市の発展に合わせて、単線を複線にしたり駅の規模を変えたりダイヤに手を加えたりしていく。ここでは、そんな鉄道網の整備に関係する『A9』の新要素に注目する。

『A9』の新要素

1. 収録車両数が過去最大
2. 夢の10両編成が可能に
3. 線路のパーツの増加



◀新施設として鉄道博物館が登場。一度使用した車両が、展示スペースに並べられる。

①収録車両は224種類に！

本作に収録されている車両は、JRや私鉄含めてシリーズ最大の224種類。今は廃車となった懐かしい車両から、最新型のものまで用意されている。昭和の匂いが漂う単色車両だけで運行したり、スピード重視の車両だけで編成したりと、車両選びはプレイヤーの自由。また、ファンの声にこたえる形で蒸気機関車も初登場。



▲C57形やD51形という人気のSL車両も収録。大都市に停車させてみるのも味があるかも!!

②3～10両編成&最大100両まで管理！

鉄道ファンにうれしい要素が、最大10両編成まで可能になったこと。これにより、大都市圏を走る通勤列車なども忠実に再現できる。しかも、最大100両まで所持（管理）が可能。





▲ダイヤは1分単位で組めて、山手線のラッシュなども忠実に再現できる。10両編成がひっきりなしにホームに滑り込む様は圧巻！

◀収録車両には鉄道会社名も表記。好きな鉄道会社の車両だけにするのもあり！

③思いどおりの線路を敷ける！

線路を思いのままに敷設できるようになったのも、『A9』の魅力の1つ。やり方は簡単で、線路を敷きたい場所を順にクリックしていくだけ。これで街中を縫うように走る線路も、失敗なく敷設可能だ。さらに複線やポイントも、マウスの操作だけでスムーズに作ることができる。

▶ホームは最大で7番線まで設置できる。また、高架駅と接地駅を組み合わせた品川駅のような巨大ターミナル駅も建設可能。



▼曲率半径の違うカーブやポイントなど、線路のパーツが大幅に増加。建物が乱立する都市でも、問題なく線路を敷設できる。



CHECK バス・トラックによる交通網もとことん充実！

都市開発は鉄道を中心に行うが、全エリアを鉄道でカバーするのは難しい。そこで出番となるが、バスやトラックといった道路交通網だ。山奥の村落や駅から離れた場所にも、これで人や資材を運ぶことができる。本作では新たな道路パーツが追加され、よりこだわりの道路敷設が可能になった。ちなみに、鉄道に比べてバスやトラックは、運行のコストが低いのも魅力だ。



▲道路のパーツにジャンクションが追加。立体交差した道路を敷設すれば、渋滞も緩和できるはず。



▲建設に必要な資材を奥地に運ぶには、トラックが欠かせない。鉄道との連携が都市開発をよりスムーズにする！

『A9』の経営ガイド ココに注目せよ!

オリジナルの車両として人気なのが、ARTDINK社のARシリーズ。運行速度や最大定員数などあらゆる面で優れており、これまでのシリーズでAR3、AR4、AR5、AR7、ARX、AR8の6車両が登場した。そして本作でも、その後継車両となる新型車両のAR9の姿を確認できる。しかも、今回初めて2タイプが用意され、急行型（exp）と通勤型（com）があるようだ。果たしてこの車両の使い勝手とコストパフォーマンスは優れているのか!?

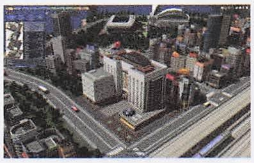
II 子会社を持ち経営の地盤固め 目的を持って子会社を建設し、人を集める

実は鉄道単体で黒字を維持するのは、序盤は特に難しい。その場合は駅前にマンション、商業ビル、デパートといった子会社を建てて経営しよう。資金を稼ぐことはもちろん、人の流れを生み出すための手段としても、これら子会社は活躍する。

『A9』の新要素
❶子会社がより細分化
❷景観を意識したレイアウト

❶新規の子会社が多数追加！

子会社が追加されたことにより、駅周辺の街並みの特徴をより色濃く出せるようになった。一等地にふさわしい高級ブランド店や、ファミリー向けなアミューズメントパークなど、商業施設だけでも数多くの種類が追加されてより賑やかに。



◀周囲の建物に合わせて、建設する子会社を決める。そんなこだわりができるのも、このシリーズの遊びの1つだ！

❷建物の向きを自在にレイアウト！

今までは山の斜面や海岸沿いなどには、子会社を建設できなかった。それが本作では自由に建設が可能になり、しかも建設方向も選べるようになった。整然としていた都市に雑然さが加わったことで、リアリティが増すことに！

CHECK 都市の発展には電力が欠かせない!!

新たに追加された電力は、人々が生活するうえで欠かせないもの。これをいかにうまく都市へ供給できるかが、都市の発展に大きく影響してくる。大都市圏は夜になれば光に包まれ、村落はひっそりと明りをともすなど、その発展度合いを視覚的に確認できるのもうれしいところ。ここでは主な発電手段を紹介。



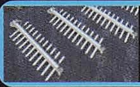
火力発電所

◀石炭を燃やし、その熱でタービンを回して発電する。環境にはあまり優しくない発電所だけに、その周囲には住宅が建ちにくい!?

用意されている発電所の例



風力 クリーンエネルギーの代表格。風で発電するが発電量は低め。



潮力 潮の流れでタービンを回して発電。安定した発電を期待できる。



原子力 環境汚染が少なく発電量は多いが、安全管理が難しい。



太陽光 環境汚染もなく、小スペースでの発電が可能な点がメリット。

III プロジェクトで都市を活性化 費用は高いが完成すれば見返りも大きい!!

都市の開発が進み、資金が潤沢になってきたら手を付けたいのがプロジェクト。ゴルフ場や鉄道博物館といった建築物から、空港やリニアor新幹線の開通など長期の建築計画のものまで、その種類はさまざまだ。完成すれば、さらなる都市の発展が見込める。



航空路線も手中に！

▲空港が完成すれば航空路線による人の移動が見込める。ターミナル駅と隣接させればその効果は絶大か!?

主な資金集めの手段

株式による資産運用

▶安く株を購入して高値で売却。成功すれば莫大な見返りが期待できる。ただし、本作には買い手が付くまで所有株を売却できない「売り予約」制度が導入されている。





銀行からの融資

◀最もポピュラーな資金の調達手段。総資産額に応じて融資額が決まる。数百億円単位で資金が必要なときなどに、しばしばお世話になる。返済年数は経営状況に応じて決められるので、ムリのない返済プランを立てよう。

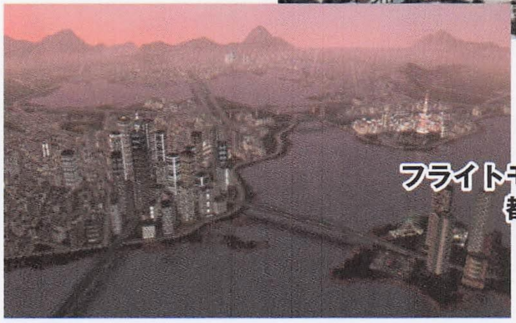
IV 開発した都市を眺めて楽しむ さまざまな視点で都市を一望できる！

『A列車』シリーズに欠かせないのが、自分で開発した都市を自由に眺められる「車窓モード」。もちろん、本作でもこの車窓モードは健在で、自分が手がけた路線をさまざまな視点から眺めることができる。さらに、「ビューポイント」として特定の位置にカメラを登録しておけば、いつでもライブカメラ的に都市を眺めることも可能だ。



車窓モードで旅行気分！

▲運行中の車両から乗客の視点で都市を眺めることができるモード。運転席側と車掌室側の視点のほか、車両を追尾するカメラも用意されている。



フライトモードで上空から都市を見渡せる！

◀新しく追加されたカメラ機能が、上空から都市を見下ろせる「フライトモード」。空撮さながらの、ダイナミックな風景を楽しめる。

CHECK 土地造成でさらにこだわる！

最初から用意してあるマップをクリアして、都市開発にある程度慣れてきたら、都市を眺めたときの美しさにこだわったマップ作りにも挑戦しよう。山や谷、海岸線などを混在させてもいいし、現実にある有名都市の地形をシミュレートして作成するのもおもしろい。



項目で指定して微調整

▲海や山などの項目の数値を調整すれば、その比率で自動的にマップが作成される機能も搭載。複雑な海岸線や離島など、自由にマップを作れる。



範囲指定も可能！

◀特定の場所を隆起させるといった作業も範囲指定を使えばラクラク。隆起させる高度も指定できるので、高さを揃えたマップも手軽に作成可能だ。

『A9』の経営ガイド ココに注目せよ!

こだわり抜いた自慢の都市をさまざまな角度から眺められる車窓モード。都市の成長を視覚的に楽しめるこのモードに、新たに「イラストモード」が加わった。これは都市をまるでイラストのように表現してくれるモードで、通常の3Dグラフィックとはひと味違う都市の姿を見ることができる。お気に入りの眺めをスクリーンショットで撮影してプリントアウトすれば、アートとして絵画のように壁に飾って楽しむのもこともできるはず。

電撃PCゲームス



コンシューマゲームにはない数々の魅力を持つPCゲーム。今回は、期待のオンラインSLGと壮大な物語が魅力のMMORPGの2つのタイトルを紹介しよう！

PCを愛する者



うどん

『AOE3』の現役マターリプレイヤー。イングランドの長弓いいよー！ RTSに関しては、海外作品は国内作品の10年先を行ってますよねん……。

「機動戦士ガンダム」から「機動戦士Zガンダム」までの時代を舞台にしたオンラインSLG『ガンダムネットワークオペレーション3（以下、GNO3）』の魅力をお届け。自らの部隊を編成し、動乱の時代を戦い抜け！

GNO3 GUNDAM NETWORK OPERATION



U.C.0079 一年戦争

地球連邦vsジオン公国

地球連邦に対して独立戦争を仕掛けたジオン公国。その戦いの時代。ガンダムの伝説はここから始まる。



時代に合わせて原作キャラも多数登場！



U.C.0083 デラーズ紛争

地球連邦vsデラーズ・フリート

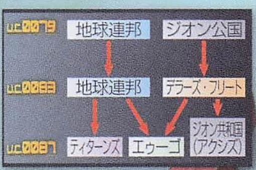
ジオン残党軍であるデラーズ・フリートが決起。「星の屑作戦」で地球連邦に逆襲をかけた時代。

ガンダムネットワークオペレーション3

●バンダイナムコオンライン ●今冬サービス開始予定 ●SLG（多人数参加型ネットワーク戦略ゲーム） ●クライアントソフトの価格および月額利用料金：未定 ●動作環境：【OS】Microsoft Windows XP・Vista・7（すべて日本語版）【CPU】Intel Pentium 4 2GHz以上（3Dモードの場合。2DモードはPentium 3 1GHz以上）【メモリ】512MB以上（Vistaは1GB以上）【VGA】VRAM128MB以上、DirectX 9.0c以上対応のビデオカード（3Dモードの場合。2DモードはVRAM64MB以上、DirectX 9.0c以上対応のビデオカード）【サウンド】DirectX 9.0対応のサウンドカード ●公式サイト：http://www.gno3.ne.jp/

CHECK! 移りゆく所属陣営

プレイヤーは、最初に地球連邦とジオン公国から所属陣営を選択する。その後、時代の変遷によって所属する陣営が変化。かつての仲間が敵となり、敵だった相手が仲間になる展開も！



1日10分で宇宙世紀を駆ける！

部隊編成を楽しむ戦術級SLG『GNO3』その最新情報が続々明らかに！



U.C.0087 グリプス戦役

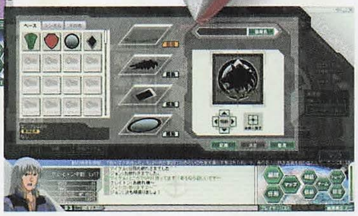
ティターンズvsエゥーゴvsジオン共和国（アクシズ）

地球至上主義者であるティターンズと、それに抗うエゥーゴ、そしてジオン共和国（アクシズ）の三つ巴の戦いの時代。

『GNO3』では、プレイヤーはモビルスーツ（MS）部隊の指揮官として一年戦争、デラーズ紛争、グリプス戦役という3つの時代を戦い抜いていく。プレイヤーが行うことは、部隊編成と、前線への移動指示や任務への参加指示となる。それらを指示しておけば、オフライン中でも自分の部隊は自動的に戦ってくれるので、毎日長時間ログインしなくてもゲームに参加できるのだ。今回は、そんな『GNO3』の新たに判明した要素を中心に紹介する。



▲部隊編成は、フォーメーションを選び、MSを配置することで行う。どんな編成が強いのか、試行錯誤を繰り返す楽しみがある。



▶自分の部隊のエンブレムを作成することもできる。宇宙世紀の激戦のなか、そのオリジナルのエンブレムとともに、部隊の名を轟かせていくのだ。

番外PCゲーム情報①『鉄鬼』

近未来の兵器を操って戦うオンラインメカニックアクション『鉄鬼』の正式サービスが1月27日からいよいよスタートする。同作品では、機体を自分好みにカスタマイズできるほか、最大16vs16の大規模な戦闘が楽しめる。敵の撃破数を競うデスマッチモードや巨大ボスをめぐって戦うボスモードのほか、味方と協力してステージのクリアを目指すキャンペーンモードの存在も判明したので、公式サイト（http://tekki.gameyarou.jp/）をチェックしてみよう！

POINT 1 その刻、歴史が動く！ 毎週末の大規模任務!!

週末には「大規模任務」が実施される。これは宇宙世紀史上の有名な戦いを舞台に、多数のプレイヤーが同時に参加するイベント的な戦闘だ。まず、参加者全員がランダムで選ばれて行われる3vs3の戦いが、1回戦から3回戦まで実施される。その成績上位者や抽選で選ばれたプレイヤーの隊長MSが最終戦に参加できるというルールだ。例えば「星一号作戦」の場合、最終戦ではアムロvsシャアの戦いが行われている戦場に、選抜された両陣営の隊長MSが援軍として続々登場。ほかのプレイヤーが見守るなか、戦いの決着をつけることになる。



◀最終戦では、選抜されたMSが有名パイロット達の戦いに乱入する。



◀最終戦の決着によって、以後の歴史がさまざまな変化を見せる。



▲大規模任務戦への参加には、事前に登録を行っておくだけでOK。登録さえしておけば、1～3回戦と最終戦が自動的に行われる。

POINT 2 部隊ごとの開発計画で独自部隊を編成！

プレイヤーには、毎日「補給ポイント」が支給され、これを使ってMSの開発を部隊単位で進めていく。開発したMSは、補給ポイント（こちらは戦闘結果によって支給）を使うことで部隊に配属可能。こうして自軍を徐々に強化していくのだ。開発するMSが、すでに開発を終えているMSの「関連機体」だった場合、必要な開発ポイントが少なくなる。例えばジオン公国なら、ザクⅡF型の開発が終わるとグフ系の開発が可能となる。このとき、ザクⅡF型を開発しなくてもグフを直接開発できるが、ザクⅡF型を開発済みの場合は必要な開発ポイントが少なくてすむわけだ。なお、開発できるMSはプレイヤーが属する陣営の「開発図」によって決定される。

地球連邦の開発図


▲地球連邦はジムやガンダムが中心の開発図となる。隊長機の候補になるガンダムは、やはり人気のMS。

ジオン公国の開発図


▲陸戦系のザクⅡF型と、水中型のアッガイ系に大きく分かれる開発図。ドップはほかのMSに発展しないようだ。

CHECK! トレードでユニットを入手

『GNO3』には、自分が保有する補給ポイントやMSを、ほかのプレイヤーのMSと交換できるトレードシステムが搭載されている。これを利用すれば、自分が開発していないMSを、ほかのプレイヤーから入手できるわけだ。トレード用に、珍しいMSを開発するのもおもしろいかも？


▲積極的にトレードを行い、いらないMSと引き換えに欲しいMSを入手しよう。

エゥーゴの開発図


▲ジムとリック・ディアス系がメイン。連邦、ジオン、双方の技術を受け継いだエゥーゴらしい開発図である。

ジオン共和国（アクシズ）の開発図


▲ベズン計画系のMSと、ガザ系のものが開発図の中心。のちのち「ZZ」時代のMSも登場するかも？

POINT 3 新たなシステム「変形」でMSの性能が大きく変化！

『GNO3』では、新たに「変形」システムが登場。ZガンダムやガザCなど、一部のMSは、この変形システムを利用することでモビルアーマー（MA）形態になれる。MA形態では、火力や機動性など、特性がまったく異なるユニットとして運用可能。


▲変形MSを使用する場合は、編成時にどちらの形態で使うかを選択することになる。


▲ヤザン・ゲーブルが搭乗してエゥーゴを苦しめたハンブラビ。安定した機動性が特徴。



おなじみの変形MSが多数参戦！

ライター・うどんのPCゲーム漫遊記

第3回 『GNO3』の魅力

諸君、我々はついにこの日を迎えた！ そう、『GNO3』βテストの日を!! ……ってなわけで、多くのユーザーが待ち望んだβテストが開始されたわけですが、やはりみんなの注目が集まったのは大規模任務のようです。要するに予選を3回やって、成績優秀者などの隊長機でイベント戦闘に参加するというものだけど、このシステムはなかなかいいですねん～。両陣営に属するプレイヤーの数が違っても、最終的な決着は同数で決めるわけですから。初代『GNO』で、某サーバーの小人数の連邦に所属していた身としてはありがたい限りです（当然、毎回敗戦してました……）。大規模任務の最終戦は、選りすぐりの隊長機たちが一堂に集結するわけですが、当然その時期の精鋭機が集中投入されるわけで。シャアとアムロの戦いに、20機のガンダムと、20機のジオングがワラワラ乱入する様は、ちょっとおもしろかったです（笑）。 なお、もう1つの目玉であるMSの部隊単位によるMS開発ですが、これはトレード推進、コミュニティ推進の機能なのかな～。最新鋭機の開発を完了した先行プレイヤーが、時価や格安で精鋭機を同陣営に売却してくれたりしますから。チーム内の先行プレイヤーに補給ポイントを融通して、生産をお願いするというのもありですねん。よーし、おいちゃん大量のガッシャとか作っちゃうぞ！



▲すんごい話変わりますが、戦闘画面は2Dと3Dを選択できます。2D戦闘なら、低スペックマシンでも快適。個人的には状況判断しやすい2D派です！

番外PCゲーム情報② 『三国志豪傑伝』

ゲームヤロウが提供している『三国志豪傑伝』に新たなマップ「烏戈国」が実装されることが決定。『三国志豪傑伝』は、プレイヤーが魏、呉、蜀のなかから1つの国を選択し、その国の武将の1人となって戦っていくMMORPGだ。新たに追加される「烏戈国」は、巨躯の王「兀突骨」が治める国で、南蛮の地に隣接している。巨大な象にまたがった兀突骨の姿は圧巻だ。その詳細は、公式サイト（http://sangokushi-hero.gameyarou.jp/）で確認してほしい。

天上の大陸を舞台にした壮大な物語が展開するMMORPG!!



カジュアルなタッチのイラストと、初心者にもプレイしやすいシステムが魅力のMMORPG『モナトエスプリ』。今回は、その魅力的なイラストとともに、冒険者のクラスや、手強いモンスター達の情報をお伝えしていこう。

モナトエスプリ

●シンビョウシステムズ ●クローズドβテストの日程などは公式サイトで発表 ●RPG（3D MMORPG）●動作環境 【OS】Microsoft Windows 98・ME・2000・XP 【CPU】Intel Pentium 4 2.4GHz以上推奨（Pentium 4 1.4GHz以上必須）【メモリ】1GB以上推奨（512MB以上必須）【VGA】VRAM128MB以上、Geforce FX・Radeon 9800以上推奨（VRAM64MB、Geforce3 Ti・Radeon 9200以上必須）【サウンド】DirectX互換サウンドカード ●公式サイト：http://www.monatoesprit.jp/

リミエル大陸の危機を救うために集う神の眷属バーディアン達の冒険！

天上の大陸リミエルを舞台に、神の眷属バーディアンとなって冒険を楽しむ本作。ゲームシステムを覚えるために役立つ「初心者ゾーン」の存在や、キャラの星座でシナリオが変化する「星占いシステム」などが特徴的だ。やがてプレイヤーは、リミエルを危機に陥れるカオスエネルギーを抑制する冒険に旅立つことになる。経験を重ねて上位のクラスに転職し、強力なモンスターを倒してその使命を果たすのだ。



◀カジュアルでかわいいモデリングのキャラクターが大きな魅力。自分だけのキャラクターを作成し、冒険を楽しもう！



▶冒険では、数多くのモンスターと戦っていく。複数のスキルを使いこなし、仲間達と協力して戦いに勝利するのだ。

クラス｜ノービスから変更する数多くの職業

生まれたばかりのバーディアンは、クラスを持たない存在の「ノービス」となるが、一定レベルに達すると上位のクラスへの転職が可能になる。用意されたクラスはスキルや装備できる武具に差があり、それぞれに長所と短所が存在する。そのため、プレイヤー達はパーティを組んで、その弱点を補いながら冒険を進めていくのだ。



ノービス
使用武器：ダガー

生まれたばかりの神の眷族。安い価格の武器と防具を装備できる。使用できるスキルも、石を拾って投げるなど、単純なものが多い。

テンプル騎士
使用武器：ワンハンドソード／シールド

絶対者の啓示を敬う騎士。防御に長けており、味方を守る役割を担う。パーティにとっては盾役としてなくてはならない存在。

カウボーイ
使用武器：二段拳銃

拳銃を武器としてモンスターを撃ち抜くガンナー。遠距離からの攻撃に長けたクラスで、パーティのアタッカーとなる。

メイジ
使用武器：スタッフ

元素の力を自身の肉体に宿して戦うメイジ。派手なスキルによる強力なダメージが魅力だが、基本的に体力が少なく、接近戦は苦手。

ファラン
使用武器：ツーハンドソード

絶えまない修練によって、肉体の限界まで能力を引き出した戦士。近接戦においては無類の強さを発揮するが、魔法攻撃に弱い。

クレリック
使用武器：ワンハンドソード／シールド

神聖な力によって傷ついた体と魂を癒す光の伝導者。仲間の治療と能力の強化が主な役割となるほか、近接攻撃も得意とする。

NPC／モンスター｜2人の引導者と恐るべき敵

2人の引導者によってリミエルに導かれることになるバーディアン達。彼らはそこでさまざまなモンスターと戦うことになる。そのモンスターの一部を、引導者2人のビジュアルとあわせて公開しよう。



◀フィールドやダンジョンには、さまざまなモンスターが登場して行く手を阻む。その外見の多彩さにも注目。



ノール族
リミエル大陸に生息する大型モンスター。巨大な斧を持つ。

ウルフ族
その名のとおり、狼のような外見を持っているモンスター。

ニンフ族
ダーククリスタルの力によって、モンスター化したニンフ。

トーロル族
屈強な体躯を持つモンスター。鎧を着込むトーロルも存在。

異形種族
世界を放浪する種族。濃緑色の肌ととがった耳が特徴である。



引導者レアー＆ウェヴァ
バーディアンをリミエル大陸に案内する役目を持った2人のNPC。

番外PCゲーム情報③『トランスピー』

オンラインレースゲーム『トランスピー』（公式サイト：http://transpee.gameyarou.jp/）において、正式サービス開始1周年を記念する5大キャンペーンが実施中。その内容は、出題されるミッションに合致する画面写真を撮影して投稿する「週替わりSSスピード狂騒曲」や、同作の公認ネットカフェでレースの完走を目指す「完走チャレンジ！ キャンペーン」など。各キャンペーンでは、ゲーム中のアイテムをはじめとする賞品を入手するチャンスもある！

話題作CHECK

今、ホットなタイトルはコレ!!

押さえておきたい話題作の新着情報を、どこよりも詳しく紹介!!

















『セイクリッド2』が傑作RPGたる由縁

コントローラを握り続け、黙々と冒険に没頭し続ける3人のライター。馬や虎に乗って世界をかけめぐり、群がる敵を倒しまくり、入手したアイテムを見て一喜一憂する彼らは、すでに数百時間も夢中になって遊んでいる。彼らが傑作RPGと絶賛し、ここまでハマった『セイクリッド2』とは、どんなRPGなのか？ 3人の体験レポートを交えながら、オープンワールドRPGと銘打たれた本作が傑作と呼ばれる由縁を紐解いていこう。

FALLEN ANGEL SACRED 2
セイクリッド2

セイクリッド2

2010年2月10日発売	¥7,770（税込）			
PS3	ジャンル	RPG（オープンワールドRPG）	ACT	
	メーカー	発売元:スパイク／開発元:Ascaron Entertainment	育成	
	備考	プレイ人数:1〜4人／オンライン対応	協力	
2010年2月10日発売	¥7,770（税込）			
Xbox 360	ジャンル	RPG（オープンワールドRPG）	ACT	
	メーカー	発売元:スパイク／開発元:Ascaron Entertainment	育成	
	備考	プレイ人数:1〜4人／オンライン対応	協力	

冒険者魂をくすぐる、やり込み要素満載のRPG

本作はアンカリアという世界を自由に冒険できるRPG。物語を追う「キャンペーン」モードはあるものの、核となるのはキャラクターの育成だ。6つの種族から主人公を選び、装備品からスキルまで細かくカスタマイズしていくことで、自分だけの最強キャラクターを追求できるのだ。また、用意された世界の広さ、クエスト数やアイテム数の多さはケタはずれのボリュームで、『ディアブロ』を代表とするハック＆スラッシュ（敵を倒して強くなっていくゲーム）としての魅力も存分に味わえる。一度遊ぶとやめられない、やり込み系の傑作RPGなのだ。



▲冒険の舞台は、フルスケールで表現された広大なファンタジー世界。スロットにアクションを組み込むことで、RPGでありながらACTさながらのリアルタイムバトルを楽しめる。

PROLOGUE

資源をめぐる全面戦争が勃発

太古からアンカリアの世界に存在するT-エネルギー。それは、長きにわたって光の一族であるセラフィムによって管理されてきた。その使用方法がハイエルフへ伝授されたのを機に、エネルギーの利用法をめぐって種族間で意見の対立が生まれ、やがて戦争へと発展していった。全種族を巻き込んだ戦争はアンカリアを荒廃させ、同じ種族内での分離をも生んでいた。だが、アンカリアの悲劇はこれで終わらなかった。T-エネルギーが制御不能となり各地を汚染。生物をクリーチャーへと変貌させたのだ。再び大規模な戦争に突入したアンカリア。世界は、このまま滅びてしまうのだろうか？











広大な世界での終わりなき冒険

担当ライターのココに注目！

1 「50時間遊んでも地図が埋まらない！ なんという世界の広さ!!」
（少しずつ地図を完成させていくのが大好きな担当ライター：ワタポン）

2 「いきなり暗殺とか(笑)。闇の勢力になれるのもユニーク！」
（あるクエストで依頼主が食中毒で死ぬ展開に衝撃を受けた担当ライター：おぬ）

3 「遊んでも遊んでも新たなクエストが！ その数はなんと500以上!!」
（仲間を護衛するクエストで失敗しまくっている担当ライター：ワタポン）

4 「広い世界を快適に移動！ 馬や虎で世界を駆けめぐる疾走感!!」
（タイヤ車に乗れるテンプルガーディアンが大好きな担当ライター：そみん）

5 「砂漠や湿地、機械遺跡まで！ ロケーションの種類がハンパない!!」
（いつでもワープできる親切な機能に感動している担当ライター：おぬ）

本作がプレイヤーへと提示するのは、シームレスに移動できる広大なマップと、好きなようにクエストを受けられる自由さだ。舞台となるアンカリアは、キャラクターのスケール換算で、実に35Km²いう広さを誇り、そこには500以上ものクエストが待ち受けている。数十時間遊んでも、常に新たな土地での冒険が楽しめるのだ。光と闇の勢力のどちらに属することもできる自由度や、馬をはじめとしたマウントと呼ばれる乗り物で世界を駆けめぐる楽しさも、本作ならではといえる。

「遊び尽くせないほどのボリュームで、最強を目指して際限なく遊べるのがヤバイ!」
（100時間遊んでもまだクリアできていない担当ライター：おぬ）

自由な育成で自分だけの最強を目指せ

主人公として選べるのは、個性豊かな6つの種族。武器の扱いに秀でたもの、強力な魔法を使えるものなど、ゲーム開始時からそれぞれ大きく異なる特徴を持つ。それに加えて本作が実現しているのが、徹底的にプレイヤー好みにカスタマイズできるほど自由な育成システムだ。能力値はもちろん、スキルや装備品、コンバットアーツと呼ばれる特殊な技など、多くの要素を自由に強化できる。自分だけの育成方針でキャラクターを強化していく醍醐味を、存分に楽しむことが可能だ。

担当ライターのココに注目！

6 「シャレにならないデカさの敵を倒すため、とにかく強くなりたくなる!!」
（圧倒的な敗北を喫してこそ、リベンジするために燃え上がる担当ライター：ワタポン）

7 「便利な実用系からお笑い系まで、種族ごとの個性的な技がステキ！」
（敵を突然変異させるなど、トリッキーなテンプルガーディアンLOVEの担当ライター：そみん）

8 「武器でも魔法でもOK！ 自由に育てられるから、戦い方もなんでもアリ!!」
（近接武器での集中攻撃も魔法での一網打尽も、どっちも好きな担当ライター：ワタポン）

9 「装備品の強化も自由自在！ どんな追加効果をつけるか悩むのも楽しい!!」
（攻撃速度を上げるか属性効果をつけるか悩み続ける、優柔不断な担当ライター：そみん）

10 「手裏剣や干し首、楽器まで！ 集めきれないほど装備品の種類が多い!!」
（女性キャラクターにはセクシーなグラフィックの装備しかさせない担当ライター：おぬ）











だから俺達はこのゲームにハマった

35km²の広大な世界

RPG史上最大級の広さを持つ

広い世界がゲームのおもしろさに直結するわけではないが、この広さが本作ならではの魅力を生み出していることは間違いない。プレイヤーが英雄として冒険することになる、広大なアンカリアを紹介していこう。

冒険の舞台となる広大な世界・アンカリア



右に示したのは冒険の舞台となるアンカリアの地図で、大まかに9つの地方に分かれている。ただし、地方の境界でも画面切り替えが行われるわけではなく、すべての世界がシームレスにつながっているのが特徴だ。また、このように広大な世界でありながら、屋内のインテリアまで表現されているという、徹底的な作り込みにも注目してほしい。なお、主人公は世界の運命を握る英雄として冒険を始めることになるが、その開始場所は種族によって異なるものとなっている。



屋内のオブジェクトまで徹底的に表現された世界

◀広さだけでなく、細かい部分までリアルに表現。だからこそ、この世界での冒険に没入できるのだ。

1 ノア・プラット ～オークの領域～



無骨なオークと呼ばれる種族が、木の柵で周りを囲った集落で生活している。世界の北の氷の大地に面した土地であり、木々はかなり少ない。

2 ウェイスト・ランド ～遺跡だらけの土地～



巨大な遺跡が広がる大地。一部にT-エネルギーの技術をとり入れた機械都市がある。機械都市には人の姿はなく、変異したクモやロボットが徘徊している。

3 アルタマーク ～人間の領域～



のどかな町や村が点在する一方、大砲を備え付けた城壁が周りを囲む堅牢な城塞都市なども存在。炎を帯びた武器で武装した騎士が、各所を絶えず巡回している。

4 ディア・リシア ～エルフの領域～



T-エネルギーの技術を用いて発展を遂げた、ハイエルフの住む領域。人間とならび、アンカリアの中央部を広大に支配している巨大勢力となっている。

5 ディア・レイン ～ドライアドの領域～



南方にある広大な亜熱帯の島。自然をこよなく愛するドライアドの精神が反映されており、自分達が住む集落以外は、自然が手つかずのまま残されている。

SYSTEM CHECK 1

モード解説

Mode Explanation

1人でじっくり楽しめるキャンペーンから最大4人のオンラインプレイまで可能

本作のゲームモードは、キャンペーン、フリーワールド、フリーワールド対戦の3種類。キャンペーンは物語に絡んだメインクエストをこなしながら自由に冒険を楽しむモード。エンディングもあるので、1人でじっくり遊ぶのに適している。フリーワールドはキャンペーンよりもクエストが少ないが、その開始地点から世界中にテレポートしやすい仕組みになっているので、自由な冒険を楽しみやすい。なお、キャラクターデータはどのモードでも共通して使えるため、キャンペーンで鍛えたキャラクターでフリーワールドを遊ぶことも、その逆も可能だ。また、すべてのモードはオンラインに対応しており、最大4人での冒険が楽しめる。

■ゲームモードの詳細

- **●キャンペーン：** 開始時にライト、シャドウのいずれかを選択。その後は各キャンペーンに対応した内容のメイン、クラス、サイドクエストをこなしながら、世界を冒険できる
- **●フリーワールド：** 多数のサイドクエストをプレイ可能。再プレイ時にはクリアしたクエストが復活し、何度でも受注できるようになっている
- **●フリーワールド対戦：** 内容はフリーワールドと同一。プレイヤー同士の攻撃に当たり判定が発生するので、プレイヤー間で対戦を行うことができる

POINT オフラインでも2人で遊べる

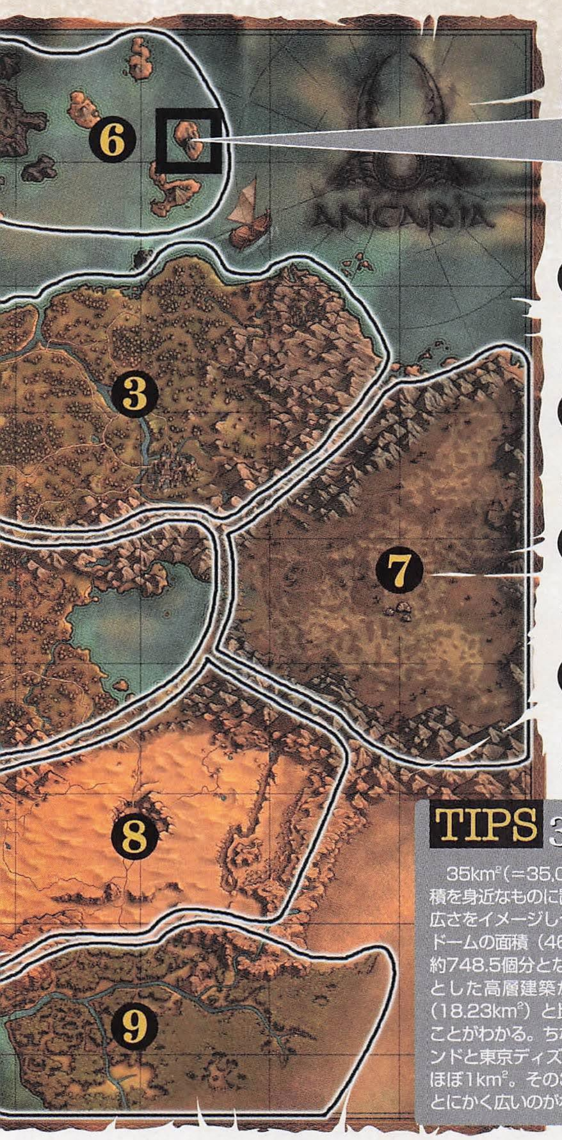
オンライン環境がない人でも、2人までの同時プレイは可能。オンラインと比べると制限が多いが、家族や友達と遊ぶ際に気軽に協力プレイを楽しめるのは嬉しいところだ。なお、アイテムの入手、クエストクリアや敵撃破時の経験値の分配方法などは、選択したモードごとにそれぞれ異なる。



▲コントローラが2個あれば手軽に協力プレイが楽しめる。強敵を倒すときに手伝ってもらう、といった遊び方も可能だ。

体験レポートのライター紹介

■ワタポン（プレイ時間：約80時間）： かつて『ディアブロ』にハマって社会生活をリタイアしそうになった経験を持つベテランライター。**■おぬ（プレイ時間：約200時間）：** ヘルプで入ったはずが、一番どっぷりハマったやり込み派ゲーマー。**■そみん（プレイ時間：約60時間）：** どんなゲームも大好きな雑食派。変な遊び方を試すのが好き。



TIPS この小島だけでも約150画面！

地図で見ると非常にちっぽけに見える小島だが、標準的なカメラワーク（キャラクターがある程度の大きさで見えるレベル）で数えてみたところ、約150画面にもおよぶ広さだった。最もキャラクターが小さく見えるカメラワークで数えても約60画面もあったことから考えると、アンカリアという世界がどれだけ広いのか想像できるはずだ。

6 セラフィリア ～セラフィムの領域～



多数の精霊が出没する山岳地帯や火山島など、北方の島々を領土とするセラフィムの領域。過酷な環境ながら、火山の内外や山岳の中腹などで生活している人々もいる。

7 謎の土地 ～大きく広がる湿地帯～



東方に広がる全域が泥水につかった湿地帯。常に薄暗く、毒蜘蛛や死霊が出没する危険地帯だが、ごく一部に、人語を理解するワニの姿に似た亜人達が生活する集落がある。

8 ベンガレシュ ～南方に広がる砂漠地帯～



砂漠の中央部には石造りの家が立ち並ぶ街があり、また、各地に小規模の集落も点在する。しかし、それ以外の地域は、クモやサソリなどが徘徊する危険な領域である。

9 ジャングル ～かつてのハイエルフの領域～



ディア・リシアに移り住む前のハイエルフの領域。各地にT-エネルギーを通す配管のようなものが存在するが、現在の大都市とは異なり、自然が多く残されている。

TIPS $35km^2$とはどのぐらい広いのか？

$35km^2$（$=35,000,000m^2$）という面積を身近なものに置き換えてみると、その広さをイメージしやすくなる。まず、東京ドームの面積（$46,755m^2$）で考えると、約748.5個分となる。次に都庁をはじめとした高層建築がならぶ新宿区の面積（$18.23km^2$）と比べると、約2倍もあることがわかる。ちなみに東京ディズニーランドと東京ディズニーシーをあわせると、ほぼ$1km^2$。その35倍ということは……とにかく広いのがわかるはずだ。



東京ドームの約750倍！



新宿区の約2倍！

『セイクリッド2』体験レポート①

広さが苦にならない親切機能や工夫が満載

ワタポン（以下、ワ）：$35km^2$という数字だけだとピンと来ないかもしれないが、実際に遊ぶと本当に広い世界だよな。遊んでも遊んでも、一向に地図が埋まらない（笑）。
おぬ（以下、お）：最南端から最北端まで徒歩での踏破に挑戦してみたんですが、それだけで10時間以上かかりましたよ……。マウントに乗って敵を無視して進めば、もっと短縮できるはずですけど、それでもシャレにならないスケールですね。
そみん（以下、そ）：まあ、普通に遊ぶ際はテレポートしまくるのが基本だから、移動がストレスにならないのが嬉しいね。それよりも、いろいろなロケーションで戦えるのが魅力かな。昼夜の概念もあるし、冒険者気分で旅を満喫できるのがいい。
ワ：たしかに、かわりばえがしない暗い地下迷宮が続くと気がめいるかもな。俺はグラフィック的な部分より、クエストの多さが気に入っている。これだけ広いとクエストがスカスカになりがちだが、新しい街に着くたびにクエストの受注アイコンだらけになるのが嬉しいところだ。
そ：マップが親切なのがポイントだよね。施設や敵の位置が表示されるのはもちろん、どこでクエストを受けられるかや、どこに行けばいいのかが一目瞭然だから、とても便利！
お：たくさんのクエストを受注しても、自動的に整理してくれるから安心です。だからこそ、「あと1つクエストをクリアしたらやめよう」と思いつつ、ついつい近くに別のクエストがあるのを見ると遊び続けちゃう……。困ったもんです（笑）。

SYSTEM CHECK 2

操作方法

Manner of Operation

攻撃アクションもアイテムの使用もほぼワンボタンで行える快適なシステム

リアルタイムでゲームが進む本作は、さまざまなアクションをスロットに割り振ることで、瞬時にそれらを使うことができる。ここでは、PS3版をベースに操作方法を紹介しよう。まず割り振れるのは方向キーの上下左右で、主に体力回復用のポーションをセットできる。ただし、上方向だけは特殊なデヴァインギフト（P.248参照）専用スロットとなる。△○□×の4つのボタンは主に攻撃アクション用で、武器やコンバットアーツ（P.246参照）をセット可能。この際、L2やR2ボタンも組み合わせることで、合計12のアクションをセットしておける。

あらかじめスロットにセット



◀戦闘中は武器・技・アイテムなどを頻繁に使い分ける必要がある。この際、各ボタンに対応したスロットにアクションをセットしておけば、ワンボタンで簡単に使用できるのだ。このおかげで、ゲームのテンポが崩れることなく、スピーディかつスムーズに戦闘を楽しめる。

POINT カメラワークをはじめ、自由な設定変更が可能

細かいオブジェクトまで作り込まれた本作には、かなり自由度が高いカメラワークが用意されている。キャラクターの装備品が見えるくらいカメラを近づけることもできれば、多数の敵に囲まれた際にカメラを引いて、より広範囲を見わたすことも可能だ。また、オプションでは、さまざまな設定を変更可能。攻撃の際に飛び散る出血表現の有無や、ゲームシステムや操作方法に関するチュートリアルの有無、HPなどのゲージの表示の有無のほか、ポーションの使用優先度（効果が高いものと低いもののどちらを優先して使うか）なども設定しておける。



◀カメラの位置は右スティックで変更可能。多数の敵を相手に戦う場合や、進行方向の先のほうまで見たい場合は、トップビューに近いこの視点に変更しよう。カメラを引けば、ここまで広範囲を見わたせる。



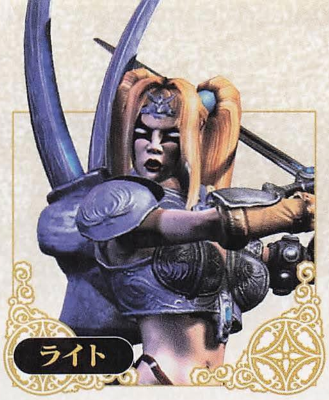
▶カメラの位置は、ここまでキャラクターに近付けることが可能。探索中に細かい場所までチェックしたい場合や、装備変更後にキャラクターの姿を確認したい場合などは、この視点を利用するのがオススメだ。

攻撃速度とリチャージ時間

本作には、いわゆるMP的なものはないので、攻撃や技は自由に使える。ただし、無制限に連続して出せるわけではない。武器の場合は攻撃速度の概念があり、どんなにボタンを連打しても、武器に応じて一定の隙ができる。コンバットアーツやデヴァインギフトといった特殊な技の場合は、一度使うとアイコンの光が消えて、再び光が満ちるまで使用できない。この再使用が可能になるまでの時間はリチャージ時間と呼ばれ、後述するスキルで短縮が可能だ。

自由な育成の魅力
6つの種族の個性をいかに生かすか

自由な育成が可能なシステムは、本作の大きな特徴となる。ここでは6つの種族の基本的なデータとあわせて、3人のライターそれぞれの育成方針を紹介していく。育成の自由度の高さと楽しさを感じとってほしい。



ライト

Seraphim

セラフィム
幅広い戦法が可能な美しき天使

セラフィムは一点に秀でた部分こそないが、すべての能力値が平均的に上がっていく。コンバットアーツも物理攻撃に魔法攻撃、回復に補助と、さまざまな種類が揃っており、どれも使い勝手がよい。最終的にどんな戦闘スタイルになるかは、プレイヤーの育成方針にかかっている。

DATA

種族	創造主に従い、原始の時代から世界を見届けてきた光の一族。あらゆる武器や技を使いこなす。
物語	インキュイジターの毒により倒れた先代の意志を受け継ぎ、世界の秩序を回復するために戦う。
専用装備	リング、アミュレットに加えて、背中部分に翼を装備可能。翼は装備品によって外見が変化する。
特徴	平均して能力値が上がる万能タイプ。光弾を発射するエネルギー武器を扱うことができる。

3人のライターがオススメするセラフィムの育成方針

常識的育成方針　攻撃速度の速さを生かした二刀流剣士

両手に武器を持たせ、強力な連続攻撃で敵を倒す近距離戦闘に特化した育成を目指した。スキル「二刀流」を利用するこのスタイルは、盾が持てないため防御面が不安というデメリットはあるが、「聖なる守護」や「エネルギーシールド」で十分に短所を補える。オーソドックスながら、その強さは鉄板だ。（ワタポン）



◀攻撃を次々と叩き込める二刀流の戦闘スタイル。移動＆攻撃速度が上がる「ダッシュ」や命中値などが上昇する「バトルスタンス」で能力値を底上げすれば、さらに無敵！

変則的育成方針　攻撃&サポートをこなす魔術師型

武器もいいけど、魔法だって強いです！　攻撃の要は、リチャージ時間が短めの「裁きの雷」と「大天使の炎」。さらにリチャージ時間を短縮するスキルを習得すれば、2つの技を交互に間断なく撃ち続けられるようになるんです。マルチプレイでのサポート用に「ヒーリング」も使えるように育てましたよ。（おぬ）



◀「裁きの雷」や「大天使の炎」は攻撃速度が速く、離れた敵を狙えるので使い勝手がよい。能力値ポイントを知性に割り振れば、かなりの大ダメージを期待できる。

個性的育成方針　魔法で銃を召喚！ コレは鍛えるしか!!

注目したのは、神々の武器である魔法の銃を召喚する「BFG900」。なんというか、気分はマジカルスナイパーですな。余談ながら、女性スナイパーという響きが大好きです。さておき、これさえあれば、ほかの武器は用済みかも？　なんて思うくらい、ダメージ、攻撃速度ともに申し分ない強さです。（そみん）



◀敵が気づかない距離から狙い撃てる超長距離の射程も魅力。能力値ポイントを器用さ、スキルポイントを「遠距離武器」に割り振れば、命中値やダメージが上がって心強い。



専用マウント

サーベルトゥースタイガー

巨大な体躯と長く鋭い牙が特徴的な猛獣。獰猛（どうもう）で野性的に見えるが、主人であるセラフィムの命はしっかり守る従順さを持つ。



■セラフィムのコンバットアーツ

系統	名称	効果
高潔なる戦士	魂の鉄槌	敵1体に武器による強力な一撃を繰り出す
	連続攻撃	武器による連続攻撃を繰り出す
	サマーソルト	指定した位置にジャンプし、着地点に敵がいる場合は武器で攻撃する
	ダッシュ	一時的に移動速度と攻撃速度が上昇し、動きを止める魔法への耐性も上昇する
	バトルスタンス（バフ）	命中値、回避値、武器によるダメージが上昇する
天界の魔法	裁きの雷	前方に雷撃を放ち、敵を攻撃する
	ディバインライト	天から光の柱が降り注ぎ、範囲内の敵に一定時間ダメージを与え続ける
	マインドコントロール	一定の確率で範囲内の敵を一時的に仲間にする
	ヒーリング	自分、もしくは指定した仲間のHPを回復する
	浄化の光（バフ）	強烈な光で、暗黒属性の敵にダメージを与える
太古の技術	大天使の炎	武器によるダメージを炎ダメージに変換する
	ノヴァフレア	自分の周囲にいるすべての敵にダメージを与える
	聖なる守護	一定時間、エネルギーシールドで攻撃を吸収する
	エネルギーシールド（バフ）	エネルギーが切れるまで、エネルギーシールドで攻撃を吸収する
	BFG900（バフ）	神々の武器である特殊な銃を召喚して、武器として使用できる

※バフについてはP.248の欄外参照。

SYSTEM CHECK 3

移動手段

Transportation

広い世界でも心配無用 便利な移動手段が存在

基本的な移動手段は、自分の足を使った移動となる。種族によって移動速度に若干の差があり、移動速度が上昇するコンバットアーツも存在するが、とにかく広大な世界だけに、徒歩だけで全世界を行き来するのはまず無理。そんなときに便利なのが、転送ポイントを利用したテレポートと、マウントと呼ばれる特殊な乗り物だ。特にテレポートは、転送ポイントを起動する必要はあるものの、使用場所や回数に制限がない。移動手段の要となる、非常に便利なシステムといえる。

いつでもテレポート可能！



◀マップを開けば、いつでもどこからでもテレポート可能。ほとんどの転送ポイントは、街や村といった冒険の拠点となる場所に存在する。

転送ポイント

転送ポイントは、復活のモノリスとポータルの2種類。これらを起動すると、そこへテレポートできる。復活のモノリスは数は多いが、同時に1つしか起動できない。ポータルは、一度起動すれば何度でも利用できる。





▲左が復活のモノリス、右がポータルだ。復活のモノリスはセーブポイントにもなる。また、戦闘で倒れてしまった場合に戻される場所も、最後に起動したモノリスとなる。

マウント（乗り物）

マウントは、どのキャラクターでも利用できる馬と、各種族専用のマウントがある。どちらも店で購入できるが、専用マウントを購入するには特定の条件が必要となり、購入場所も限られている。どのマウントも乗ると移動速度が上がり、乗ったまま戦闘も行える。



▲馬に乗るとコンバットアーツが使えない。なお、固有の技を持つ馬も存在する。

専用マウントのメリットとは？

種族ごとの専用マウントには、マウントに乗ったままコンバットアーツを使うことができるメリットがある。入手するための手段は困難だが、一度入手したら、もう降りたくなくなるほど快適な冒険を楽しむことができる。ちなみに専用マウントに限らず、マウントはキャラクターと共にレベルアップし、倒されると消滅してしまう。

DATA

種族	数々の戦争を経験し、死ぬまで戦い続けた勇敢な戦士。謎の魔術師によって強引に復活させられた。
物語	前世の記憶を喪失するという不完全な状態で復活を遂げた戦士。安らぎを求め、各地を放浪する。
専用装備	専用の装備部位は存在しない。各キャラクター共通となる、リングとアミュレットは装備可能。
特徴	筋力と体力が著しく成長する。近距離戦に長けるが、死体を操るなど、変則的な攻撃法も持つ。

Shadow warrior

シャドウウォーリア

冥界からよみがえった戦士

筋力と体力の伸びがよく、接近戦で真価を発揮する攻撃や補助用のコンバットアーツを多数習得できる。近距離での戦闘を意識して、筋力の強化に特化するのがセオリーとなる。システムの細かい部分まで把握しなくても、シンプルに武器攻撃だけでも進めるため、初心者にオススメだ。



ライト

シャドウ



専用マウント

ヘルハウンド

見た者すべてを恐怖で震えさせると言われる地獄の怪物。大柄な戦士を背中に乗せてもものともしない頑強な体と強靭な脚力を持つ。



3人のライターがオススメするシャドウウォーリアの育成方針

常識的育成方針　近接戦闘に秀でた屈強な戦士

難しいことは考えず、とにかく能力値ポイントを筋力に集中！　ネックは広範囲への攻撃が苦手なことで、敵を倒しきれずに複数の敵に囲まれることも多い。そんな状況に備えて俺が選んだのは、最大HPが上がる「無類の闘気」。どんな猛攻も耐えしのぎ、1人1人撃退しながら戦い抜いてこそ漢だ！　（ワタポン）



◀そもそも最大HPは高いほうだが、「無類の闘気」を使えば、さらにアップ！　魔法への耐性も上がるので、そうそう倒されなくなる。肉を斬らせて骨を断つような戦闘スタイルだ。

変則的育成方針　気配を消して命を狩り取る暗殺者

正々堂々の逆を狙い、姿を消して敵に発見されにくくなる「シャドウヴェール」を使って暗殺者風に育ててみました。近付き過ぎるとバレちゃうので、遠距離から攻撃できる「スケルトンバリスタ」を主体に強化。ちなみに「シャドウヴェール」を強化すると効果が永続になるので、ずっと姿を消し続けられます。　（おぬ）



◀一定時間周囲の敵に矢を放ち続ける「スケルトンバリスタ」。かなり命中値が高く、ダメージも大きい。リチャージ時間が長めなので、短縮するスキルを覚えさせよう。

個性的育成方針　気分は指揮官！死霊使いはどうよ？

冥界の戦士を呼び出して仲間にできる「冥界からの召喚」や、倒した敵の魂を復活させて仲間にできる「魂の再生」。なんとも楽しそうな技じゃないですか！　こうして操った死者達は勝手に戦ってくれるので、自分自身は見てるだけでOK。これらの技を極めて、究極の他力本願プレイを目指します!!　（そみん）



◀「冥界からの召喚」と「魂の再生」の共演。プレイヤーが働かなくてもガンガン戦ってくれるのでラクチン♪　技を強化していけば、超巨大な敵さえ倒してくれる。

■シャドウウォーリアのコンバットアーツ

系統	名称	効果
破滅の戦士	破滅の一撃	敵1体に武器による強力な一撃を繰り出す
	スイープアタック	前方にいる敵に強力な一撃を繰り出し、一部の敵を弾き飛ばす
	チャージ	回避値が大幅に上昇し、移動速度もわずかに上昇する
	ウォークライ	雄叫びをあげてすべての力を奮い起こすことで、命中値が大幅に上昇する
	無類の闘気（バフ）	闘気をまとい、最大HPと意志力が上昇する
邪悪なる英雄	猛攻撃	敵1体に武器による素早い連続攻撃を繰り出す
	バトルジャンプ	指定した位置までジャンプして移動する
	強化の旗	範囲内の仲間の命中値と回避値が上昇する
	戦意高揚	敵から受けたダメージを溜めたあと、気として放出。自分の周囲にいる敵を攻撃する
	ダメージリフレクション（バフ）	周囲にオーラを展開し、敵の近接攻撃を跳ね返す
死者の統率	亡者の腕	亡者の腕を呼び出し、敵を攻撃する
	スケルトンバリスタ	範囲内の敵に自動で矢を発射する骸骨の塔を召喚する
	魂の再生	倒した敵を復活させ、一定時間だけ仲間にできる
	シャドウヴェール	一時的に姿を消し、敵から発見されにくくする
	冥界からの召喚（バフ）	冥界の戦士を召喚して仲間にできる

※バフについてはP.248の欄外参照。

『セイクリッド2』体験レポート②

どんな育て方も自由自在！最強を目指していく楽しさ

そ：そもそも、どうしてキャラクターを強くするのって楽しいんだろうね。
ワ：そりゃあもちろん、強い敵を倒すためだろ。超巨大な敵に一撃で倒されたときの悔しさをバネにして、その敵にリベンジするためにキャラクターを強化しているときが一番熱中するもんだ。
お：僕は能力値の数字が増えていくのを見ると、成長が実感できて好きなんです。『セイクリッド2』はパラメータの強化だけでなく、コンバットアーツやスキル、装備品と、いろいろなものを強化できるのが楽しいんですよね♪
そ：たしかに、装備品にどんな追加効果をつけるか考えるのが楽しいね。
ワ：そもそも個性的な6つの種族だが、育て方しだいでさらに違いが出るからな。どのスキルを強化していくかで戦闘スタイルがガラリと変わる自由度の高さがポイントだな。俺はどうしても、スタンダードな育て方をしてしまうが。
お：僕は逆に、明らかに戦士風のキャラクターを魔法使いみたいにしちゃうのが好き。それでもちゃんと戦えるんですよ。
そ：バランスよく育てるよりも、育成方針をしっかり考えて、何かに特化するのが大事だね。それにしてもここだけの話、40時間くらい遊んで、まだレベルが30くらいなんだけど……低すぎ？
ワ：寄り道しすぎだろ（笑）。ちゃんとクエストをクリアして経験値を稼げよ。
お：あとは難易度の問題ですかね。一番簡単なブロンズで始めたとしても、レベル15くらいからシルバーに切り替えるとか、難易度を上げていくほうが効率がいいですよ。ちなみにレベルが高くなるほどレベルアップ時にもらえる強化用のポイントが増えていき、レベル100くらいから一段と強化が楽しくなります！

SYSTEM CHECK 4

クエスト

Quest

敵の掃討から仲間の護衛までクエスト数は500種類以上!

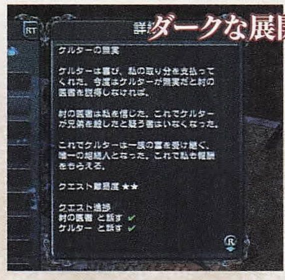
クエストは街や村にいる人と会話すると受けられるもので、その依頼内容を達成すると、報酬として経験値やお金を獲得できる。基本的には敵を倒すよりも大量の報酬を得られるので、クエストをクリアしていくことがキャラクターを強化する近道となる。その依頼内容は、同行した仲間を守りながら目的地を目指すものや、砦や洞窟に攻め込んで敵を全滅させるものなど、非常に多彩。なお、クエストは下に示した3種類があり、その総数はなんと500種類以上となる。

■クエストの種類

- **メインクエスト：**ゲームの主目的となる、一連の流れを持つストーリー性が強いクエスト。内容は種族ごとに異なる。受注したクエストの目的地は金色のマーカーでマップ上に示される
- **クラスクエスト：**それぞれのクラス（種族）の設定に関連したクエスト。受注したクエストの目的地は青色のマーカーでマップ上に示される
- **サイドクエスト：**上記以外のクエスト。受注したクエストの目的地は銀色のマーカーでマップ上に示される

ライトとシャドウの違い

クエストの内容は、キャラクター作成時のキャンペーン選択でライトとシャドウのどちらを選んだかによって大きく変わる。なかには、片方のキャンペーンでしか発生しないクエストもある。基本的に、ライトの場合は人助けや悪者の退治といった、比較的善とされる行為に基づくクエストになっている。対するシャドウは、暗殺や裏切り、隠ぺい工作など、悪の道を堂々と歩んでいくクエストが多い。メインクエストの内容は種族ごとに異なるうえ、ライトかシャドウかによっても変化するが、いずれの場合にも物語の核となるT-エネルギーにからんだシナリオが楽しめる。



ダークな展開も……

◀クエストを達成すると、日記感覚でそのクエスト内容を振り返ることができる。シャドウの場合は、かなり歪んだ感情が読みとれることも……。

POINT 絶対に迷わない親切機能

いろいろな場所で引き受けたクエストは、メニュー画面のクエストログに記載されていく。同時に多数のクエストを受けるほうが効率的だが、どのクエストをどこまで進めたのか把握するのは面倒なもの。本作には、そんな状況をサポートしてくれる親切な機能が用意されている。各クエストの進行状況はクエストログで詳細に確認できるうえ、マップやミニマップでは次の目的地を確認できる（クエストが受注できる場所も表示される）。これを頼りに進めれば、迷うことなくスムーズにクエストをクリアできるのだ。



ミニマップに目的地が表示

◀ミニマップには、クエストの目的地の方向をはじめ、転送ポイントや各種施設、敵など、さまざまなものが表示される。情報が詰まった、非常に親切な機能だ。

難易度を上げると経験値もアップ！

本作には5つの難易度が用意されており、以下のブロンズ～ニオブの順で難易度が高くなる。難易度が高くなるほど敵が強くなるが、入手できる経験値が増えていくメリットがある。なお、ゴールド以降の難易度は、キャラクターのレベルが一定以上ないと参加できない。●ブロンズ（レベル1から選択可能）●シルバー（レベル1から選択可能）●ゴールド（レベル60から選択可能）●プラチナ（レベル100から選択可能）●ニオブ（レベル140から選択可能）

『セイクリッド2』体験レポート③

お気に入りの種族やオススメの種族は？

ワ：俺は万能型のセラフィムをメインで使っているが、みんなのお気に入りは？
そ：犬型ロボットみたいなテンプルガーディアンに一目ボレ（笑）。トリッキーな技が多くて、楽しいんだよね♪
お：ひと通り全種族を育てましたが、一番長く育てているのはインキュイジターですね。あえて二刀流での近接攻撃に特化させて育てていたら、愛着が湧いちゃって。100時間以上遊びましたね。
ワ：遊びすぎだろ（笑）。
お：それでも勝てない敵がいて、エンディングは見てませんけど（笑）。難易度を下げれば勝てると思うんですけど、それはちょっと悔しいですからね。
ワ：気持ちはわかるが（笑）。俺も今回の記事のためにひと通りの種族でプレイはしたが、どの種族のコンバットアーツも非常にユニークだったな。
そ：シャドウウォーリアの召喚とか、ハイエルフの攻撃魔法とか、種族ごとに個性があるからね。個人的には、ドライアドが吹き矢を吹くモーションがツボ。
お：近づいて戦うのが好きとか、遠くから安全に戦うのが好きとか、遊ぶ人の好みの戦い方に応じて種族を選ぶのがオススメですね。そのへんのバランスを考えると、初めて遊ぶ人はセラフィムを選ぶのが無難だと思います。


▲まずはどんなコンバットアーツがあるのか把握して、そこから種族を選ぶのもオススメ。



High elf

ハイエルフ

高い知性を誇る魔法の使い手

知性が成長しやすく、習得できるコンバットアーツも知性が影響するものがほとんどなので、これらを生かせる育成をしていくのがスタンダード。具体的には、威力上昇やリチャージ時間の短縮につながるスキルを習得し、コンバットアーツを連続使用できるようにしていくのが基本だ。

DATA

種族	魔術の名手として名高い種族。T-エネルギーをめぐる戦争の発端を作った種族でもある。
物語	魔術アカデミーの卒業試験で実力を披露した彼女は、その力を必要とする場所を求めて旅に出る。
専用装備	専用の装備部位は存在しない。各キャラクター共通となる、リングとアミュレットは装備可能。
特徴	知性が大きく成長。武器による攻撃が苦手で、魔法系のコンバットアーツを得意としている。



専用マウント
ウインドサーペント

翼を使って低空飛行を行う、トカゲのような姿の獣。ドラゴンには及ばないものの、アンカリアのなかでも強力な生物として有名な存在。



3人のライターがオススメするハイエルフの育成方針

常識的育成方針 炎と氷の競演！ これぞ大魔法使い!!

攻撃速度、威力ともに申し分なく、リチャージ時間も短めの「ファイアーボール」と「グレイシャルスピア」がとにかく優秀。群がる敵に対してこれらの技を交互に撃ちこめば、たいていの場合は瞬殺できる。炎の球と氷の柱が交互に襲いかかる感じとなるので、グラフィック的な見栄えもバツグンだ。（ワタポン）


◀強敵が相手の場合は、隕石の雨を降らせて大ダメージを与える「メテオレイン」が有効。リチャージ時間は長いが、それを補ってあまりある大ダメージが期待できる！

変則的育成方針 どんな敵も一撃KO！ これぞ、撲殺エルフ!!

筋力、体力が低いハイエルフは、普通に考えると物理攻撃は不得意。でもですね、知性の高さが攻撃力となる「魔力加算」を使えば……おお、おそるべき攻撃力に！　装備する武器は、知性が高いほど威力が上がる杖がオススメです。体力の低さは、HPの回復速度が大幅に上昇する「偉大なる再生」でカバーできます。（おぬ）


◀見た目は地味だが、ダメージはケタ外れ。そもそもリチャージ時間が短いコンバットアーツだが、スキルでさらに時間を短縮し、連続使用できるようにすれば文句なしだ。

個性的育成方針 テレポートでショートカット！

どうしても試してみたかったのが「シャドウステップ」の集中強化！　この技は段差や壁をも気にせず、短距離をテレポートできるもの。ハッキリいって普通に便利。強化をすると移動距離が（ちょっぴり）伸びて、さらに便利になりました。……まあ、わざわざ強化する必要はなかったという結論ですが（笑）。（そみん）


◀ほかの種族もジャンプなどでショートカットができるが、ハイエルフのテレポート性能はダントツ！　発動時に発生する敵を気絶させる効果もあるので、運がよければ大活躍!?

ハイエルフのコンバットアーツ

系統	名称	効果
炎の呪文	ファイアーボール	炎の球を撃ち出し、敵を攻撃する
	ブレイズテンペスト	炎の波を放ち、敵を攻撃する
	メテオレイン	指定した範囲に隕石の雨を降らせ、範囲内の敵を攻撃する
	ファイアーデーモン（バフ）	ファイアーデーモンを召喚して仲間にできる。「炎の呪文」系統の技が強化される
	灼熱の皮膚（バフ）	周囲にダメージ効果のある炎の壁を生むことで、炎耐性が上昇する
嵐の呪文	フロストフレア	氷塊で攻撃し、敵の移動速度を下げる。また、一定時間ダメージを与え続ける
	グレイシャルスピア	多数の円錐状の氷柱を前方に放ち、敵を攻撃する
	レイジングストーム	指定した範囲に冷気の嵐を発生させて範囲内の敵を攻撃し、移動速度を下げる
	神秘のヴェール	自身を霧のような形状に変えることで、回避値が上昇するが、炎耐性が下がる
	水晶の皮膚（バフ）	防御力と敵のコンバットアーツに対する耐性が上昇する
神秘の幻術	コバルトストライク	雷撃を放ち、敵を攻撃する。T-ミュータントに対しては効果が高くなる
	魔力加算	物理ダメージを魔法ダメージに変え、武器による攻撃を繰り出す
	シャドウステップ	短距離をテレポートする。さらに、移動の際、一定の確率で付近の敵を気絶させる
	ディスペルマジック	範囲内の敵の弱い魔法をかき消し、付近の敵に恐怖を与えて逃走させる
	偉大なる再生（バフ）	HPの回復速度が上昇し、コンバットアーツのリチャージ時間が短縮する

※バフについてはP.248の欄外参照。

SYSTEM CHECK 5

コンバットアーツ

Combat Arts

攻撃や回復、補助用まで多彩な効果を持つ特殊な技

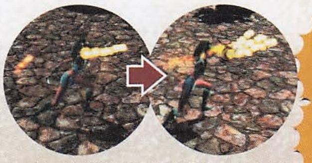
コンバットアーツとは種族ごとに用意された特殊な技で、攻撃から回復までさまざまな効果を持つ。種族ごとに3つの系統ごとに5種類の技、つまり15種類の技を使うことが可能だ。いずれも種族の個性が強く出たものばかりで、戦闘スタイルにも大きく影響が出る。なお、コンバットアーツの習得にはルーンというアイテムが必要。ルーンを使うと、その名称に応じたコンバットアーツを習得可能だ。習得後も繰り返しルーンを使うことで、そのコンバットアーツのレベルを上げることができる。



◀コンバットアーツの習得に必要なルーンは、宝箱や敵のドロップで入手可能。同じルーンを使うことで、どんどんと技のレベルを上げられる。

追加効果の付加

コンバットアーツの強化方法は2つあり、1つは前述したようにルーンを繰り返し使用して、技のレベルを上げること。もう1つの強化方法はスキルを利用するもので、こちらはレベルアップよりも役立つ追加効果を付加することができる。具体的には、まずスキル「●●の知識」、「●●の修練」といった、特定のコンバットアーツ系統に関連したコンバットアーツスキルを上げることが必要。これにより、技を強化するポイントが獲得でき、これを割り振ることによってコンバットアーツの性能を最大3段階まで強化できるのだ。ただし、各段階とも“威力アップ”か“攻撃回数の増加”など、2種類のうち一方しか選ぶことができない。


▲上の例はハイエルフの「ファイアーボール」で、左は強化なし、右は3段階強化したものだ。強化したほうは、放つ火の玉が3つになり、着弾時に爆発して周囲の敵にもダメージを与えられるなど、目に見えて強力なものとなっている。

攻撃回数や威力がアップ！

POINT 欲しいルーンは店で交換

コンバットアーツの習得や強化に必要となるルーン。自分の種族以外のルーンを手に入れた場合、ただ持っていてもムダになる。そこで役に立つのが、不要なルーンを差し出すことで別のルーンを譲ってくれるルーンマスターという商人だ。このとき、どれでも好きなルーンをもらえるのがポイント。ルーンを探して敵を倒すより、確実にお目当てのルーンを入手できるので非常に便利。特定のコンバットアーツを強化するためにルーンを集める際にも重宝する。



▲相手のルーン1個に対して、1～4個のルーンを差し出せば交換可能。個数が多いほど費用が安くなる。

キャラクターの能力値の詳細
能力値は筋力、気力、体力、器用さ、知性、意志力の6種類がある。筋力は命中値と小剣、杖以外の近接武器のダメージに影響。気力はすべてのコンバットアーツのリチャージ時間に影響する。体力はHPとHPの回復速度にかかわり、器用さは命中値、回避値、小型の剣や遠距離武器によるダメージに影響する。知性は杖、および武器を使わない類のコンバットアーツのダメージなどに影響する。意志力は敵の魔法とその追加効果に対する耐性の強化につながる。

DATA

種族 自然を愛し、山林の奥深くで暮らす者達。荒廃する世界から自然を救うため、故郷を出て戦う。

物語 集落を出た彼女は、突然何者かの襲撃を受ける。彼女を狙う者とは、はたして何者なのだろうか？

専用装備 各キャラクター共通となる、リングとアミュレットに加え、敵の干し首を装備することができる。

特徴 器用さが高く、装備中の干し首に対応する敵にアドバンテージを得るコンバットアーツを多数習得。

Dryad

ドライアド

射撃が得意な自然を愛する者

器用さが伸びやすいので、遠距離武器や小型の剣で攻撃するのに向いている。器用さを中心に強化すれば、敵に気づかれない位置から正確な射撃で敵を瞬殺できるようになる。また、敵の“干し首”という専用防具を装備できる特徴も持つ。この干し首は、敵を倒した際に一定確率で落とす。





専用マウント

モニターリザード



人の3倍はあろうかという巨大なトカゲ。地を這うように動く移動は縦揺れが少なく、遠距離攻撃が得意なドライアドとマッチしている。

3人のライターがオススメするドライアドの育成方針

常識的育成方針 正確な射撃で敵を射るハンター

吹き矢をはじめとした遠距離武器を使うのがセオリー。たいていは敵が気づく前に倒せるが、気づかれて襲ってきた場合は「インパクトショット」や「マルチショット」で一掃すればOK。最大HPや防御は低いので、敵を倒しきれなかったときはピンチだが、回復や補助に適した技も使えるので、なんとでもできる。（ワタポン）



◀タフな敵と接近戦になった場合は「絡み草の檻」を使うといい。ダメージを与えるとともに、一定時間敵の動きを封じられるので、詰められた距離を安全に引き離すことができる。

変則的育成方針 高い知性を生かして大地の力を操る！

器用さばかりが注目されがちなドライアドですが、実は知性も高いんです。残念ながら、直接的に大ダメージを与える攻撃魔法はありませんが、その代わりに敵を状態異常にするのが得意な感じ。これらを駆使して、からめ手で強敵を倒すのも楽しいものですよ。防御面の弱さは、「緑の祝福」とかでカバー。（おぬ）



◀ダメージ源＆敵の足止めとしてオススメなのが「トーテムポール」。自動的に敵を攻撃してくれるので、回避に回ったり、ほかの技で攻撃したりと、立ち回りやすくなる。

個性的育成方針 うなれ、干し首！しもべを熱血召喚だ!!

干し首からしもべを呼び出す「死したる下僕」がナイス。強力な干し首が手に入れば、しもべに戦わせるだけでラクチンです♪　……でも実際は、強力な干し首を手に入れる前に自分自身が強くなってしまい……。マルチプレイで干し首の入手を手伝ってもらえば、序盤からラクができそうな感触でした。（そみん）



◀干し首の種類に応じて、呼び出せる仲間が変化。強力な干し首があれば、心強い仲間に！　ちなみに干し首を装備していないときにこの技を使うと、ゴーストが召喚される。

■ドライアドのコンバットアーツ

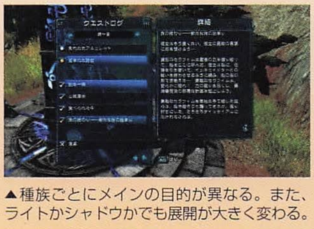
※バフについてはP.248の欄外参照。

系統	名称	効果
密林のハンター	インパクトショット	敵1体に武器による強力な一撃を繰り出す
	マルチショット	一定の範囲内の敵を攻撃する
	スプリント	短距離をテレポートする。低確率で移動開始点付近の敵の動きを止める
	みかわしの塵	砂煙を起こし、回避値が上昇する。この効果は付近の仲間にも適用される
	アキュレシー（バフ）	遠距離武器の攻撃速度と命中値、干し首を落とす確率が上昇する
ブードゥー	ペイン	敵にダメージを与え、行動速度を下げる
	毒牙	敵を毒状態にする。HPが低い敵ほど効果が増大する
	ブードゥーカース	敵の全能力値を一時的に下げる。装備中の干し首に対応する敵への効果が増大する
	トーテムポール	範囲内の敵に自動で毒矢を発射するトーテムポールを召喚する
	死したる下僕（バフ）	装備中の干し首に対応するしもべを召喚して仲間にできる
大自然の紡ぎ手	大地の槍	触れるものすべてにダメージを与える土の槍を地中から呼び出し、敵を攻撃する
	絡み草の檻	地中から出現する根で、敵の動きを止め、かつダメージを与える
	緑の祝福	HPを一定時間回復し続ける
	シャープマインド	一時的にすべてのコンバットアーツのリチャージ時間が短縮し、知性が上昇する
	古代樹の樹皮（バフ）	防御力が大幅に上昇し、HPの回復速度もわずかに上昇するが、炎耐性が下がる

『セイクリッド2』体験レポート④

ダークヒーローにもなれるユニークなイベント展開

そ：今さらながら、このゲームは『2』だけど、前作のシナリオを知らなくても大丈夫なのかな……って、もう50時間以上遊んでいても問題ないけど（笑）。
ワ：『2』単体でも成立しているゲームだから、前作を気にする必要はないよ。まあ、俺みたいに前作（PCで発売）を遊んだ人は、今回のセラフィムの立場とかを感慨深く感じる部分もあるかな。
お：ゲーム中に拾える書物で設定が読めますけど、世界観はかなり深いですよね。
ワ：正直、メインのシナリオを追うというより、ライトとシャドウという正反対の性質の冒険者になれる部分を楽しむのがオススメだな。自由に冒険をして、自分だけの物語を紡ぐような感じで。
そ：料理のおつかいを頼まれたシャドウの主人公が、資金をケチって腐った肉とか牛乳を集め始めて、依頼主一家が食中毒で……という展開はビビった（笑）。
ワ：シャドウはバトルが中心のクエストが多いから、ストレス解消にいいかもな。暗殺とか脱走兵の追撃とか、いろいろとぶっそうな内容が多いが。
お：同行者の護衛や、ちょっとした謎かけを解くような特殊なクエストは、ライト、シャドウを問わずに楽しめますからね。どちらかが極端に不利ということはないので、好みで選ぶのが一番です。



▲種族ごとにメインの目的が異なる。また、ライトかシャドウかでも展開が大きく変わる。

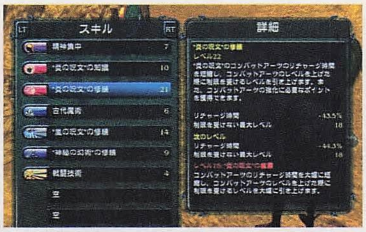
SYSTEM CHECK 6

スキル

Skill

ポイントを割り振ることでキャラクターを カスタマイズ

スキルは、レベルアップの際に獲得できるスキルポイントを振り分けることで習得・強化ができるもので、4つの系統に準じて数種類のスキルが存在する。スキルポイントは非常に限られたポイントしかもらえないうえに、習得できるスキルの数にも制限がある。全スキルを習得することは不可能なので、育成方針に合ったスキルを吟味して強化することが重要となる。



▲一度習得したスキルは変更できない。自分なりの育成方針を考え、無駄なく習得・強化していこう。

■スキル系統の種類

●**コンバットアーツスキル：**コンバットアーツのダメージ、リチャージ時間など、扱いやすさの向上を目的としたスキルを習得できる。すべてのコンバットアーツに作用するスキルのほか、コンバットアーツのグループ別の扱いやすさの向上を目的としたスキルが存在。

●**攻撃スキル：**ダメージや移動速度など、キャラクターの能力値を強化するスキルに加え、各武器を装備した際に能力値が強化されるスキルを習得可能。また、「二刀流」のスキルを習得すると、片手武器を２本持って戦う特殊な戦闘スタイルにすることができる。

●**防御スキル：**敵から受けるダメージの軽減や回避値の向上など、キャラクターの能力値を強化するスキルに加え、防具全般を装備した際に能力値が強化されるスキルを習得可能。また、盾には防具とは別に、能力値を強化するためのスキルが存在する。

●**一般スキル：**戦闘に直結するようなものは少ないが、冒険をより円滑に進めるために役立つスキルを習得できる。自ら鍛冶を行って装備品を強化できるようになる、金額交渉を行えるようになる、マウントに乗っているときの能力値が上昇するといったスキルが用意されている。

POINT 一般スキルは通好み

一般スキルはほかの3系統と比べて、少し毛色が違ったものが揃っている。下に示したのは一般スキルの全リストだが、ざっと見ても戦闘以外に役立つスキルが多いことがわかるだろう。覚えられるスキルの数に限りがあるなかで、これらのスキルを優先して覚えていくかどうかはプレイヤーしだい。いずれも状況によっては攻撃用の技よりも役立つので、そういった取捨選択で悩むのも楽しみの1つだ。

■一般スキルの詳細

- ●**騎乗：**マウントに乗った際の能力値の上昇効果が強化される
- ●**鍛冶：**自身で装備品を強化できるようになる
- ●**調合：**ポーションの効果が上昇し、調合素材を使えるようになる
- ●**交渉：**金額交渉を行い、商人から低価格で質の高いアイテムを購入できるようになる
- ●**第六感：**落し物、罠、ステルス状態の敵を発見できる確率が上がる
- ●**神への祈り：**デヴァインギフトのリチャージ時間を短縮できる

レベルアップで得られる恩恵

ここでは、キャラクター育成の要となる経験値を稼いでレベルアップした際のメリットを紹介しよう。まず、筋力や気力などの能力値が一定値上昇するほか、任意に割り振ることで好みの能力値を上昇できる能力値ポイントも得られる。次に、スキルを習得・強化するスキルポイントを得ることができ、習得できるスキル数が増えることもある。このほか、レベルが高い装備品を装備した際のデメリットが軽減される点もメリットといえるだろう。

『セイクリッド2』体験レポート⑤

敵&アイテムが莫大なハック&スラッシュの魅力

そ：世界の広さもさることながら、敵の出現数やアイテムの種類の多さも、ハンパじゃないよね。同じ名称のアイテムでも性能に違いがあるから、とにかく少しでも強いアイテムを集めたくなる。
お：だからこそ数百個以上のアイテムが保管できるわけで。かなり入れているけど、まだまだいけそう（笑）。
ワ：敵を倒して経験値やアイテムを稼ぎながら強くなる、いわゆるハック&スラッシュとしての楽しみはクセになるからな。『セイクリッド2』は尋常じゃない数のアイテムがあるから、本当に際限なく遊べてしまう。入手確率がシャレにならないくらい低い超レアなものもあるし。
お：見たこともないグラフィックの装備品を入手できたときは感動します！　セットアイテムも、1つ入手すると全セットを揃えたくなっちゃいますし。装備したものはグラフィックの色や形に反映されるから、つい集めたくなりますよね。
ワ：場所によっては、アホみたいな数の敵がわらわら押し寄せてくるからな。おいしいスポットで夢中に経験値やアイテム稼ぎをしていると、いつの間にか1日が終わっていることもある（笑）。
そ：いいアイテムをゲットしちゃうと、その勢いでやめられなくなることも。このツキを落としたくない！　とか（笑）。


▲ひたすら敵を倒してアイテムを集めまくる、ハック&スラッシュとしての魅力も大きい。



Temple guardian

テンプルガーディアン

バランスがよい機械戦士

バランスよく能力値が成長していくため、どんな戦闘スタイルもこなしうる可能性を秘めている。ただし、コンバットアーツはクセのあるものが揃っているので、どんなキャラクターにしたいかを明確にして育てないと、使い勝手が悪くなりがち。ある程度、本作に慣れた上級者向けといえる。

DATA

種族	機械だが強い信念と魂を持つ。天地創造の時代から、T-エネルギーの守護者として世界に存在。
物語	ゴールド・コーストで偶然発掘される。謎の思念体の導きに従い、世界を探索することとなるが……。
専用装備	各キャラクター共通のリングとアミュレットに加え、左腕の銃機構に関わるバッテリーを装備可能。
特徴	左腕が銃になっているため、二刀流にできず、また、両手持ちの武器や盾の装備ができない。

3人のライターがオススメするテンプルガーディアンの育成方針

常識的育成方針　銃を捨てて接近戦！弱点を的確に狙え!!

左腕が銃なので、遠距離攻撃が得意そうに見えるが、器用さは特に高くない。実際は「T-エネルギーシールド」で防御面を固められるので、接近戦のほうがオススメだ。片手武器しか装備できないものの、弱点を的確に攻撃できる「ウィークポイントブロー」を利用すれば、多くの敵に大ダメージを期待できる。（ワタポン）


◀スキル「ガーディアンの修練」で「ウィークポイントブロー」のリチャージ時間を短縮！　すさまじいダメージを連発できるようになるので、集団で襲われても怖くない。

変則的育成方針　マルチプレイで光る支援のエキスパート

テンプルガーディアンの特徴は、仲間をサポートする技が多いこと。特に便利なのは、敵にダメージを与えつつ、仲間の体力を回復できる「チャージグリッド」。その他、「ボルケーノ」や「ブリザード」も便利です。仲間にトドメを刺してもらう前提で、敵を状態異常にする技を強化するのもおもしろそうですね。（おぬ）


◀回避値と近接攻撃の命中値が上昇する「コンバットアラート」に注目。3段階まで強化すると、周囲の味方にも効果を与える。マルチプレイで非常に役立つ技だ。

個性的育成方針　左腕の銃が隠し味　多彩な攻撃に注目！

左腕の銃から火炎を放射したり、電気パルスを放ったりと、多彩な攻撃方法が可能。なかでも「ジョルトタッチ」は、隙の小ささ&強化すると敵からHPを吸収できる点が魅力です！ジャンプしながら攻撃する「プロペルドジェット」や、敵を突然変異させる「ミューテーション」もユニークでグッド！（そみん）


◀素直に大ダメージを狙っていきたいときは「アルキメデスビーム」がオススメ。遠距離までビームが届く、非常に強力なコンバットアーツだが、ビーム放出中は動けないのが難点。



専用マウント

モビキュラム


タイヤに操縦席とエンジンを積んだ、独特のフォルムのマシン。遠隔操作でいつでも呼び出せる。操縦しながら自由に戦うことも可能。

■テンプルガーディアンのコンバットアーツ

系統	名称	効果
ガーディアン	ウィークポイントブロー	与えるダメージの一部を、敵が最も弱点とする属性ダメージへと変換する
	バトルエクステンション	武器による攻撃に合わせて、左肩に隠された兵器で敵を攻撃する
	デッドリースパイク	体から多数の槍を出し、周囲の敵を攻撃する
	コンバットアラート	回避値と近接攻撃の命中値を大幅に上昇させる
	T-エネルギーシールド（バフ）	敵から受けるダメージの一部を吸収するエネルギーシールドを発生させる
テクニカルアーム	ディスチャージ	弾丸で敵を攻撃する。一定確率で、攻撃が当たった敵の周囲にもダメージを与える
	フレイムスロウ	左腕から火炎を放射し、前方にいる敵を攻撃する
	ジョルトタッチ	電気パルスで数秒間敵を攻撃し続ける
	アルキメデスビーム	左腕のパラボラから強力なエネルギービームを発射し、敵を攻撃する
	プロペルドジェット	ジェットノズルに点火し、指定した位置まで飛行する。周囲の敵に炎ダメージを与える
T-エネルギー	ミューテーション	T-エネルギーで敵を攻撃する。一定の確率で敵が無害な動物か変異体に変わる
	ボルケーノ	範囲内の敵に炎ダメージと炎耐性を下げる効果を与え、仲間の氷耐性を上昇させる
	ブリザード	範囲内の敵に氷ダメージと氷耐性を下げる効果を与え、仲間の炎耐性を上昇させる
	チャージグリッド	敵にはダメージ、仲間にはHP回復効果があるT-エネルギーのパルスを放出する
	アンタッチャブルフォース（バフ）	周囲にダメージと一定確率で気絶させる効果があるフォースフィールドを発生させる

※バフについてはP.248の欄外参照。

SYSTEM CHECK 7

デヴァインギフト Devine Gift

信仰する神に応じた切り札的な特殊技

デヴァインギフトとは、神が力を貸してくれる特殊な技のこと。キャラクター作成時に選んだ神によって効果が異なり、また、一部のクエストの内容に影響をおよぼす。神は善悪あわせて6種類が存在し、ライトかシャドウかによって選べる神に制限がある。なお、例外的にセラフィムはルーメン、キベレ、フォーレンスの3種類、インキュイジターはテスタ、キュアン、ケアの3種類からしか選べない。


▲デヴァインギフトのリチャージ時間は非常に長く、基本的に数分以上かかる。世界各地の神殿にある神の像に祈ることで、かなりの時間を短縮することが可能だ。

光の神 ルーメン


◀体から強烈な光を放ち、敵の目をくらませる。さらに、デーモンやアンデットに大ダメージを与える。ライトのみ選択可能。

科学の神 テスタ


◀敵にはダメージを与え、仲間には回復を施す、T-エネルギーの光弾を放出する。ライト、シャドウともに選択可能。

自然の女神 キベレ


▶神の奇跡で自身と仲間のHPを大幅に回復するとともに、一時的に無敵状態になれる。ライト、シャドウともに選択可能。

戦争の女神 キュアン


▶周囲にいる敵を混乱させる技が使える。混乱した敵は、お互いを攻撃し始める。ライト、シャドウともに選択可能。

哲学の神 フォーレンス


◀一定時間、敵のすべての攻撃を跳ね返せるバリアをはる技を使うことができる。ライト、シャドウともに選択可能。

混沌の女神 ケア


◀仲間としてデーモンを召喚。時間が経つと制御できなくなり、敵味方を問わずに攻撃し始める。シャドウのみ選択可能。

永続的に役立つバフとは？

コンバットアーツのなかには、バフと呼ばれる特殊なものが存在する。これは主に攻撃力や防御力をアップする技で、基本的には一度使うと倒されるまでの間、永続的に恩恵を得ることができる便利なもの（一定時間で効果が消滅するものもある）。とにかく便利なので、ぜひ利用すべきものだが、初期状態では同時に1種類のバフしか利用できない。スキル「精神集中」を習得し、そのレベルを上げていくことで、同時に利用できるバフの数を増やすことが可能だ。

DATA

種族 T-エネルギーの力の独占を企む闇の司祭。自分以外は下等な者と考えている危険思想の持ち主。

物語 ハイエルフの司祭長という地位にありながら、さらなる力を求めて、欲望のままに世界をめぐる。

専用装備 専用の装備部位は存在しない。各キャラクター共通となる、リングとアミュレットは装備可能。

特徴 魔法を扱うすべに長けたハイエルフらしく高い知性を持ち、敵を支配する技を多く習得する。

Inquisitor

インキュイジター

高い知性を誇る死霊使い

高い知性を駆使した魔法で敵の精神を支配したり、死霊を操ったりできる。敵を操ることを目的としたコンバットアーツは扱いが難しく、慣れるまでは苦労することとなるが、使いこなせれば非常に役に立つ。高い器用さを生かして、遠距離からの攻撃を主体に戦わせるのも手。



シャドウ



専用マウント

シュラウドスパイダー

人心操作や死霊召喚といった技で恐怖を誘うインキュイジターの特徴を表すかのような、醜悪な巨大グモ。主人の命令にはしっかり従う。



3人のライターがオススメするインキュイジターの育成方針

常識的育成方針 オーソドックスに闇の魔法を極める

知性が高く、「精神支配」や「ライトニングアレイ」といった強力な魔法を習得できるので、素直に魔法使いタイプとして育てるのが基本。というか、外見からして魔法使いだし（笑）。ちなみに魔法が得意とはいえ、それなりに接近しないと当たらないものも多い点に注意。なんだかんだ接近戦になりがちだ。　（ワタポン）



◀渦を呼び出して敵を攻撃する「メイルシュトローム」。十分な威力を持っており、敵の集団に襲われた際に役立つ。魔法中心のスタイルでいくなら、ぜひ覚えておきたい。

変則的育成方針 二刀流で戦う脅威の魔剣士

「エクスキューション」や「なぎ払い」など、武器を用いた強力な技があるから、実は接近戦でも活躍できるんです。レベルが低いうちは防御面が弱いから大変ですけど、「ソウルエンチャント」を強化してHPの回復速度を上げると、かなり安定して戦えます。スキル「二刀流」でガンガン攻めるのは快感ですよ！　（おぬ）



◀「懲罰」をつけておくと、受けたダメージを敵に与えるダメージに変換できるので、接近戦で役に立つ。「魂の剥奪」など、敵の能力値を減少させる魔法も有効的だ。

個性的育成方針 闇の集団を率いて大行進！

「ドッペルゲンガー」で自分の分身を召喚して、仲間をゲット！ 「精神支配」で敵を倒して、またまた仲間をゲット!! なんて、闇の軍団を率いて戦うのは楽しいです。さらに、敵の同士討ちを誘う「糾弾」なんかも混ぜ込むと……見事に悪役気分を味わえて◎！ 意外と変な技が多いので、遊びがいがあります。　（そみん）



◀「ドッペルゲンガー」を3段階まで強化するとバフになる。自然消滅しなくなるので、存分に頼ることが可能だ。使用する技もパワーアップするので、大きな戦力となる。

■インキュイジターのコンバットアーツ

系統	名称	効果
恐怖の審判者	エクスキューション	敵1体に武器による強力な一撃を繰り出す
	なぎ払い	前方をなぎ払い、範囲内の敵を攻撃し、行動速度を下げる
	糾弾	武器ダメージの一部を毒ダメージに変換。また、攻撃した敵を異端者と糾弾し、同士討ちさせる
	狂乱	攻撃速度が一時的に上昇する
	懲罰（バフ）	敵から受けたダメージを、敵に与えるダメージに変換する
狡猾なる支配	ライトニングアレイ	電撃を放ち、前方の円錐状の範囲にいる敵を攻撃する
	グラビティスラスト	敵を弾き飛ばして攻撃する。別の敵に衝突させると、さらにダメージを与える
	メイルシュトローム	渦を呼び出し、範囲内の敵を吸い込む。敵同士が衝突すると、ダメージを与える
	ドッペルゲンガー	自身のドッペルゲンガーを召喚。本体が倒されると、ドッペルゲンガーが新たな本体となる
	極性反転（バフ）	一定の確率で遠距離ダメージをはね返す
冥界の力	魂の剥奪	敵に氷ダメージを与え、魂を体から分離させる。魂が体へ戻るまで、すべての能力値を下げる
	精神支配	敵の動きを止め、魔法ダメージを与える。この技で敵を倒すと仲間にできる
	コープスエクスプロージョン	周囲の死体を爆発させ、付近の敵を攻撃する
	パラライズ	周囲の敵の攻撃速度を下げる
	ソウルエンチャント（バフ）	敵の魂を吸収して力を得る（効果の重複で命中値、回避値が上昇）。魂は寿命が尽きると消滅する

※バフについてはP.248の欄外参照。

『セイクリッド2』体験レポート⑥

忘れちゃいけないマルチプレイの魅力

ワ：今回は発売前ということで、オンラインではなく、オフラインでの2人プレイを遊んだ感触になるが、やはり協力プレイはいろいろと楽しいな。
お：参加できるキャンペーンは自分が選んだもの（ライトかシャドウ）だけだから、場合によっては知り合いと一緒に遊べないことがあるんですよね。まあ、フリーワールドなら大丈夫ですけど。
そ：ただ、マルチプレイの際にはアイテムや経験値の分配に特殊なルールがあるから、ちょっと注意が必要かな。倒した敵がドロップしたアイテムは、倒したプレイヤーが優先的に入手できる仕組みになるし、ゲーム内でちゃんと「パーティ」を組まないと、仲間が敵を倒しても経験値をもらえないからね。
ワ：マルチプレイのメリットはとにかく大きいからな。コンバットアーツやデヴァインギフトのなかには、仲間にも影響があるマルチプレイ用のものもあるし。
お：セラフィムやテンプルガーディアンは、仲間を回復できるから便利です。
そ：オンラインでのマルチプレイの場合は、仲間がいる場所に自由にテレポートできる点も便利そうだね。
ワ：力をあわせて強敵に立ち向かう一体感を味わえるのもいい。もちろん、1人より4人のほうがラクできるしな（笑）。



▲オンラインでは4人まで参加可能。みんなで協力して、強大な敵に挑むのも熱い！

SYSTEM CHECK 8

装備品

Equipment

剣や弓、鎧はもちろん手裏剣や干し首（!）まで装備可能

本作は基本的に、装備品によってキャラクターのグラフィックが変化する。なかには楽器を模したものや手裏剣、触角を模した兜など、ユニークなものも存在するので、それらを集めるのも本作の楽しみ方の1つだ。装備品を装備できる部位は、頭、肩、胴、腕、手、腰、膝、足、アクセサリーなど、非常に細かく設定されている。なお、装備品には適正レベルが存在し、レベルが低いキャラクターがレベルが高い装備品を装備すると、行動速度が落ちるなど、大きなデメリットが生じてしまう。

重さの概念も存在



◀装備品やアイテムには重さの概念があり、持てる重量に制限がある。限界を越えると、それ以上アイテムを拾えなくなってしまう。

装備品の追加効果

装備品の多くには、スキルやコンバットアーツ、キャラクターの各種能力値を上下させる特殊な効果が付加されている。リチャージ時間を短縮したり、ダメージに補正が入ったりすることもあるので、しっかり追加効果を確認することが重要となる。同じ名前の装備品でも追加効果が違うことがあるため、アイテムを処分するときなどは、追加効果までしっかり見て判断することが大事だ。

装備品の強化

鍛冶屋を利用すると、装備品のソケットに特殊な加工を行うことで、その装備品を強化できる。研磨、精錬などによる強化に加え、宝石をセットして属性を付加、ルーンを付けて防御力をアップなど、アイテムを使った強化方法も用意されている。ソケット付きの装備品は貴重なので、よく考えて強化しよう。

セットアイテム

特定の装備品はセットアイテムとして扱われ、これらを揃えて装備すると、特定の能力値が上昇するなどのセットボーナスがつき、単体で装備したときよりも高い性能になる。当然、統一感がある形の外見となるため、見た目もよくなり一石二鳥だ。

POINT 数百個のアイテムを保管可能

前述のように、キャラクターが持てるアイテムには重量制限がある。持ちきれなくなったアイテムは、捨てたり売却する以外に、ヒーローチェストという特殊な宝箱に保管しておくことができる。このヒーローチェストは世界各地に置いてあり、普通に使う分には軽く数百個以上のアイテムを保管可能だ。自由にアイテムを出し入れできるので、どんどん利用しよう。ちなみにヒーローチェストの中身は、同一アカウント内で共通となる。冒険中の種族が装備できない装備品や使用できないルーンでも、とりあえずヒーローチェストに保管しておけば、新たに別の種族でキャラクターを作り直して遊ぶ際に利用できるのだ。



◀使用できないルーンを別の種族のためにとりあえず保管しておくのも手。

ソケットが重要な装備品の強化方法

鍛冶屋ではソケットに応じて装備品を強化できる。ソケットは以下の4種類が存在する。■ブロンズ：ルーンによる強化や、「研磨」といった鍛冶強化が可能。鍛冶強化とは鍛冶屋に一任する強化方法で、命中値やHP回復速度などを上げられる。■シルバー：ブロンズの強化内容に加え、指輪による強化が可能。■ゴールド：シルバーの強化内容に加え、アミュレットによる強化が可能。■ダメージタイプ：武器専用のソケット。炎、氷、毒などの属性を付加できる。



「小生は掴むぞ！天窓の先の箒星を！」

決戦の地「関ケ原」にて
合戦参戦者、続々判明!!

本作は、戦国時代を疾風のごとく駆け抜け、己の信念に生きた武将たちが主役の『戦国BASARA』シリーズ最新作。続報が期待されるなか、新たに黒田官兵衛と鶴姫という新プレイヤーキャラクターの参戦が判明した！ さらに、シリーズでも人気が高かった島津義弘、片倉小十郎、猿飛佐助の登場も明らかに。今回は、新キャラクターを含めた５人の武将たちを中心に紹介していこう。そして、本作のメインモードとなる「戦国ドラマ絵巻」の情報をキャッチ！ 今までのシリーズ以上にドラマティックな展開が用意されている!!

電撃ゲームス流戦国絵巻 婆裟羅伝　人物FILE No.4

黒田官兵衛&鶴姫

知略に長けた黒田官兵衛が、『戦国BASARA3』では野性味あふれる武将に！ さらに、鶴姫という純情可憐な巫女が参戦することが判明した。今回は、魅力あふれる彼らに大注目!!



話 STORY 南の地から天下を狙う野心家

かつては豊臣秀吉に服従していたが、そのときから虎視眈々と天下を狙い続けてきた官兵衛。だが、そんな野望を石田三成に察知されてしまい、南の地へ追いやられてしまう。それから時は流れ、秀吉が倒れると、官兵衛は再び天下を目指して動き出す。己の野望を達成させるべく、暗い穴倉のなかから姿を現すのだった。



▲隣接する敵をつかみ、豪快にバックドロップを決める技。地面に叩きつけた瞬間、次の体勢に移り……。

▶トドメは、スクリューパイルドライバー！ 地面に叩きつけた瞬間、周囲にすさまじい爆風が巻き起こる！

■くろだかんべえ
黒田官兵衛
(声:小山力也)
武器:**鉄球**

石田三成によって地方へ追われ、幽閉されていた官兵衛。優れた慧眼を持つものの、それを上回るほどの凶運の持ち主。そのため、やることなすことがすべて裏目に出てしまい、激動の人生を送ることに……。





▲巨大な鉄球を自由自在に振り回し、周囲を一掃！ 敵兵士は、逃げる間もなく鉄球の餌食になるのだった。

◀自らを中心に鉄球を振り回し、周囲にいる敵をすべて粉砕する、強力にして豪快な技。

▼鉄球に飛び蹴りをくらわせ、前方に向かって激しく吹き飛ばす大技。

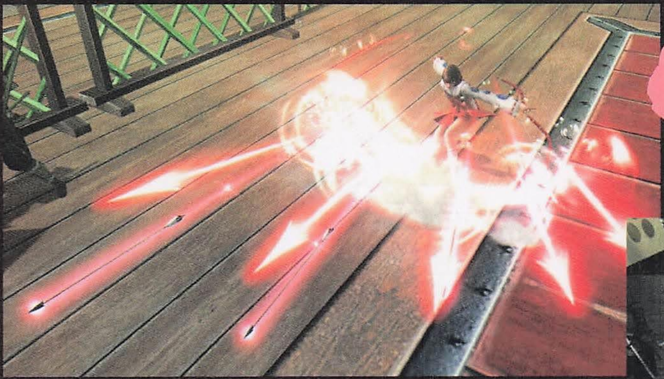


新たな戦(ドラマ)が始まる!!



話 STORY 純粋無垢な巫女による世直しの旅

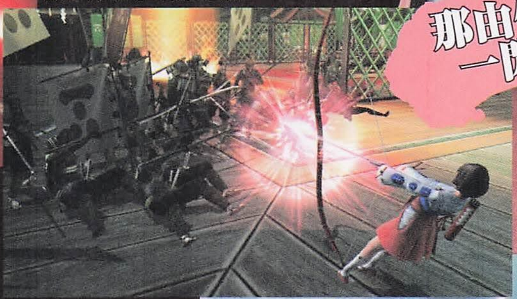
鶴姫は「先見の目」という特殊な力を持つ特別な存在。そのため、周囲の人々によって大切に育てられてきた。善意ある者しかいない場所でずっと生活していたので、悪意や世の事情には驚くほどうとい。再び世の中が乱世に突入した際も「故郷の海を守る」という気持ちだけを胸に、無邪気に戦場へ飛び出して行くのだった。



阿頼耶のかわし矢

◀後方へ回避しながら、前方に向かって扇状に矢を射る技。敵に囲まれた際に活用できる。

那由他一閃



▲自分の身長よりも大きな弓を使い、巨大な矢を前方に向かって放つ!!

▶雨のように矢を飛ばし、当たった敵は地面に倒れ込む。矢が刺さると、しばらく動けなくなる効果も！



糸貼りの矢

■つるひめ

鶴姫

(声:小清水亜美)

武器:弓

類稀なる先見の目を持つ預言者で、「伊予河野の隠し巫女」として大切に扱われてきた。外界の情報が遮断された社で生まれ育ち、健やかで純真無垢な乙女となる。ただ純粋過ぎるために、人の悪意を知らない。

通常攻撃



▲弓を構えて狙いを定めたら、光り輝く矢を敵に向かって放つ。素早い攻撃が特徴的。

バサラ技



▲高速移動＆回転しながら、全方向に向かって無数の矢が降り注ぐ大技だ！

【史実】戦国豆知識

智将として、さまざまな合戦で活躍した武将

黒田官兵衛には、ほかにも考高や如水という名がある。知略に長けており、備中高松城の水攻めや山崎の戦いでの中国大返しなどでその力を発揮したことは有名だろう。織田信長存命時から、豊臣秀吉の参謀として仕えるが、石田三成との間に確執が生じてしまい、秀吉の怒りを買うと出家することになってしまう。

討死した兄に変わって出陣を決意した戦乙女

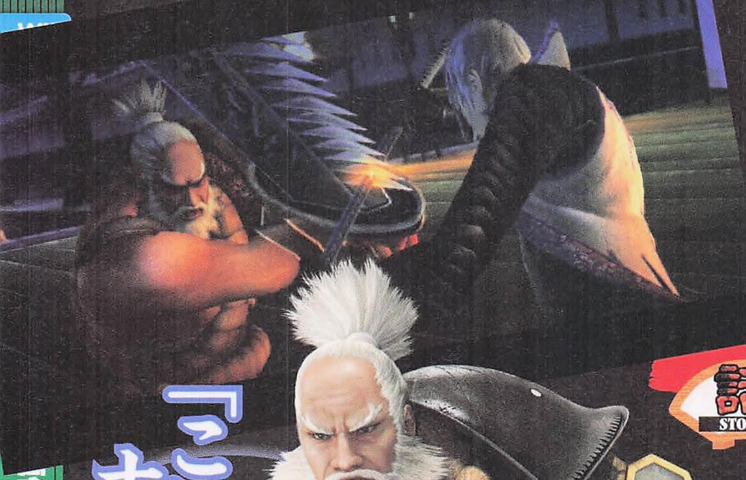
生まれも没した年も不明という、謎多き人物・鶴姫。愛媛県大三島にある伊予国大山祇神社の宮司大祝安用の娘として生を受ける。大祝氏は代々続く神職だったため、自ら戦場に立つことはなかった。だが、戦が起こると一族の者が陣代となり、鶴姫の兄は討死。それから、鶴姫は兄に代わって出陣したようだ。

戦国BASARA3

2010年最初の新着情報は、ニューフェイス・黒田官兵衛&鶴姫を公開！　さらに、シリーズおなじみの英雄たちや、明らかになった新モードの情報を公開しよう。

戦国BASARA3

2010年夏発売予定		価格未定	
PS3	ジャンル	ACT(スタイリッシュ英雄(HERO)アクション)	ACT
	メーカー	カプコン	歴史
	備考	プレイ人数:未定	戦略
2010年夏発売予定		価格未定	
Wii	ジャンル	ACT(スタイリッシュ英雄(HERO)アクション)	ACT
	メーカー	カプコン	歴史
	備考	プレイ人数:未定	戦略





「こいぞ示現、古き時代に消え行く刃よ！」

PLAYER CHARACTER

鬼島津の力、衰えず!!

シリーズ１作目から登場し、豪快かつ威風堂々とした態度から親しまれてきた島津義弘。人気武将である彼が、『3』でも元気な姿を見せてくれることがわかった。登場武将のなかで、最も年配にもかかわらず、"鬼島津"の名は、今もなお陰りを見せていない。自身の体よりも大きな大剣を振りかざし、戦場で誰よりも大きな声を出して味方を鼓舞する姿は、今までよりもパワーアップして見える。そんな衰え知らずの義弘の姿、とくとご覧あれ!!

話 STORY 新しい風を後押しする老武将

再び訪れた乱世……天下を二分するほどの大きな決戦に、古き時代の終わりを感じ取った義弘は、自らそれを打ち壊し、若い世代の者達にすべての運命を託そうと決意する。古き時代の象徴である自分を超えようと、若い世代の者達が時代を切り開いて台頭しはじめたことを、手放しで誰よりも喜んでいるのだった。果たして義弘は、どのように「関ヶ原」に介入していくのか!?



示現流喝破

◀▼戦場を揺るがすほどの気合いの一喝は、"鬼島津"にしかできない気迫の技。渾身の威圧を食らった敵は後方に吹き飛ばされ、しばらく立ち上がれない。





示現流鬼迅

◀大剣の刃へ一気に気合いを込め、その場で振りかざすことで、遠方にいる敵に大ダメージを与える遠距離攻撃!!

■しまづよしひろ
島津義弘
(声:緒方賢一)
武器:大剣

示現流を駆使する戦国最高の武人。"鬼島津"と呼ばれて恐れられる一方、比類なき一刀必殺技は多くの者が羨望の眼差しを向けている。また、徳川軍に所属する本多忠勝とは、ライバルとして互いに認め合う。

バサラ技



▲大剣を目の前で大きく振りかざし、リズムよく敵を叩き斬っていく！

CHECK IT OUT!!

「戦国ドラマ絵巻」モードで物語は進む

『3』では「戦国ドラマ絵巻」というモードで各武将の物語は進行していく。日本列島を舞台に、シリーズ史上最大のスケールで進行する本モードでは、数カ所存在する合戦場のなかから、プレイヤー自身が進軍したい場所を選択可能！　なお、そのときに攻略した合戦場によって、次の進軍先は変わっていく。そのため、乱世を制するまでに体感できる物語は、プレイヤーの選択によって数種にも渡って用意されているようだ。巻き起こるドラマをすべて見るためにも、繰り返しこのモードをプレイし、『戦国BASARA3』の新たな歴史を脳裏に刻み込もう!!



日本列島を駆け抜け乱世の覇者となろう!!

◁各武将がいる場所は、凸マークで地図上に表示されている。どちらに進軍するのがベストかよく考えよう。

▼下のような場合、赤と青のラインで示されている2カ所に進軍可能。選択によって物語が変化する。



蒼き竜と若き虎を支える2人のHERO!!

強力な敵武将推参!!

ついに、人気武将・片倉小十郎と猿飛佐助の情報が公開となった！　伊達政宗と真田幸村を、それぞれ支える勝利の立役者でもある2人。そんな小十郎と佐助が、『3』では敵武将として登場する。時が流れてもなお、小十郎は政宗、佐助は幸村のそばに控える姿は変わっていない。ただ、政宗たちの立場などが変わったことにより、各人さらに強い絆で結ばれたようだ。ここでは、新たな決意を秘めた小十郎と佐助をチェックしてみよう！



「今の武田を虎の抜け皮と思われちゃ心外だね」



「生憎、伊達軍も我慢ってものを覚えてな」

▲迷いのないその力強い眼差しからも、小十郎の固く熱い想いが伝わってくる。

■さるとびさすけ
猿飛佐助
（声：子安武人）武器：手裏剣

"総大将"としての幸村を見守る武田の忍

武田軍に所属する忍。当主・武田信玄が突然の病に倒れ、戸惑いを隠せない真田幸村を影から支える。幸村が信玄に代わって総大将になると、今までのような気楽な態度は見せず、ときには厳しく突き放し、新たな総大将の成長を冷静に見守っている。



◀今までは、飄々としていることが多かった佐助。だが幸村の成長を願い、あえて厳しい態度をとることを決める。

■かたくらこじゅうろう
片倉小十郎
（声：森川智之）武器：刀

打倒・石田軍を胸に、政宗を補佐し続ける

伊達軍を支える功労者で、伊達政宗が臣下の中で最も信頼している武将。小田原の役時は、打倒秀吉を掲げて進軍した伊達軍だが、石田三成に完敗を喫してしまう。そのまま奥州が弱体の一途をたどってしまい、責任は己にあると悔み続けている。

CHECK IT OUT!!

登場が判明している17名のHEROたち

現在登場が判明しているのは17名。それぞれの想いを胸に、決戦の地「関ヶ原」を目指す!!





新たなる冒険の地、

FINAL FANTASY XIV ONLINE
ファイナルファンタジーXIV

『FFXI』に続き、MMORPGとして登場することとなったシリーズ最新作。その冒険の舞台となる世界・エオルゼアと、キャラクターに関する情報をチェック!!



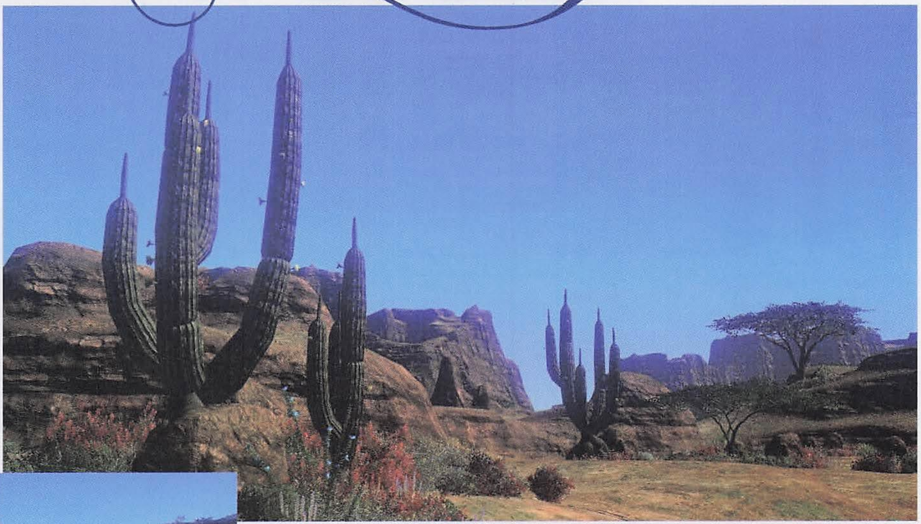
ファイナルファンタジーXIV			
2010年発売予定		価格未定	
PS3	ジャンル	RPG(MMORPG)	冒険
	メーカー	スクウェア・エニックス	育成
	備　考	オンライン専用	協力
2010年発売予定		価格未定	
PC	ジャンル	RPG(MMORPG)	冒険
	メーカー	スクウェア・エニックス	育成
	備　考	オンライン専用	協力

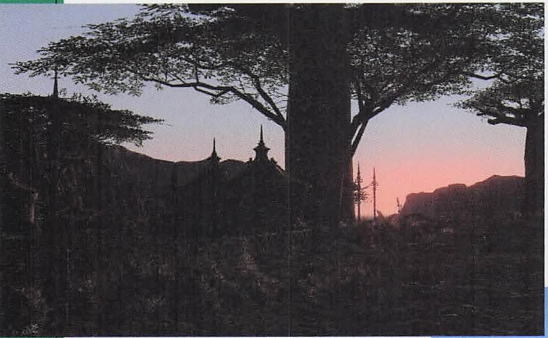
WORLD

フィールドやダンジョンの景観から、人々を脅かす蛮族の存在まで……。さまざまな情報から、システムや物語を検証する！

冒険者達の拠点と冒険の始まり

冒険の舞台エオルゼアは、15年前に東の大国ガレマールの侵略を受け、都市国家の1つが滅ぼされた世界。冒険者は、残った都市国家のうちの3つを拠点に冒険を繰り広げていく。







冒険者を待つさまざまなフィールド

▲▶冒険のスタートとなるのは、海の都リムサ・ロミンサ、砂の都ウルダハ、森の都グリダニアの3つ。それぞれの周辺には、さまざまな特色を持った景観のフィールドが広がる。

帝国の飛空艇か!?

▶まさに空を覆うがごときの飛空艇。これは、ガレマールの巨大戦艦のようだ。15年前に起こったという、ガレマールの侵略。その戦争が、今回の冒険にどういった形でかかわってくるのだろうか。このときの戦争が、物語のキーとなってきそうだ。



PROLOGUE OF ADVENTURE

およそ十年前、エオルゼアに突如として現れた「蛮神」
それは、蛮族と呼ばれる異形の者たちが喚び降ろした、恐るべき守護者である
蛮族はその大いなる力を享受し、都市の民を脅かしていた

一方、北東からは「軍事帝国ガレマール」の手が伸びていた
アルデナード大陸の覇を目論むかの国は
その卓越した機械技術と圧倒的な武力をもって
都市国家のひとつ「アラミゴ」を陥落させたのだ

二つの脅威にさらされたエオルゼアで
冒険者は不思議な力を得る
それは、過去の出来事を追体験する力であった
そしてその力は、世界を変えることができるという……

それは、誰からもたらされたものか?
それは、正しい力なのか?
なぜ、冒険者に与えられたのか?

冒険者はその答えを探さなければならない
この力を手にした仲間たちと、旅を続けながら





手に持つマップには?

◀エオルゼアのマップを持つ冒険者の右手あたりに注目。アルファベットで「エオルゼア」らしき表記が見える。Eの文字が反転しているなど、いくつか表記に独自の特徴がある。これらの法則が判明すれば、マップに書かれた地名を読み取ることもできそうだが!?

エオルゼアの世界を解析!!



メーカー直撃Q&Aでわかった真実とは!?

『FFXIII』にキャンペーンコードが封入されるなど、いよいよβテスト開始に向けて本格的な動きを見せ始めた『FFXIV』(※1)。今回は、世界観とキャラメイクに関する情報とともに、気になる部分をズバリ聞いた最新Q&Aを紹介。さらにその情報を踏まえ、どこかで見た2人がシステムを大予想！　徐々に姿を見せ始めた、本作の真の姿に迫る!!

今回予想するのはこの2人!



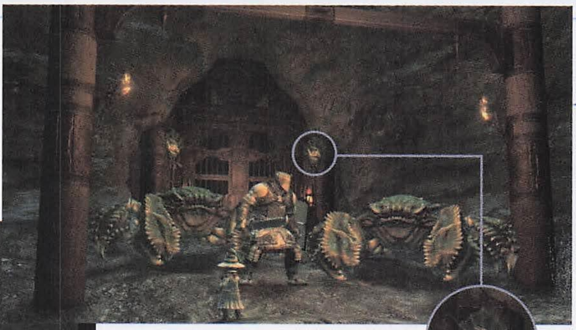
◀前世は「予想屋・豆」の異名を持ち、数々の予想を行ってきたという伝説の占い師。ただし、的中させたことは一度もない。



▶前世では別の世界で気象予報士をしていたルガディン。天気なら確実に当てることができるが、今回の予想が当たるとは限らない。

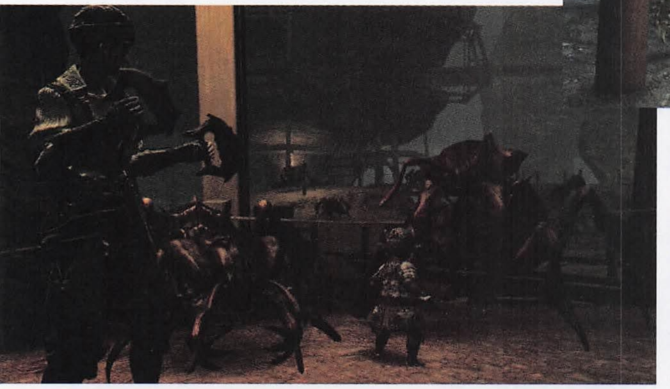
危険が待ち受けるダンジョンの奥深く……

モンスターやトラップなど、多くの危険が潜むダンジョンの数々。本作のダンジョンは、かなり薄暗い印象だ。しかし照明器具などなくても、探索が可能だという。



カニ型モンスターの背後にあるマークは?

▲リムサ・ロミンサ周辺のダンジョン。水の都の近くらしく、カニのような姿をした水棲モンスターが出没する。また、背後にある扉には、見慣れないマークも確認できる。これは、『FFXI』における獣人旗のようなものだろうか……!?



次々と襲いくるアリ型モンスター

◀採掘場のような雰囲気のダンジョン。明らかに人間の手により整備された場所だが、内部は危険なモンスターであふれ返っている。とくにこの巨大なアリのようなモンスターは、群れで行動し、冒険者に牙をむいてくる。襲われたら、激戦となることは必至だ。

『FFXIV』はこうなる!! システム予想討論会1 世界編

占い師P： ふむふむ、森や荒野、ダンジョンと、いろんなフィールドが公開されてきましたね〜。ここから占えること。それは、エオルゼアは……広い。

予報士O： とても占いの結果とはいえないが、フィールドがかなり広くなるのは確かだな。拠点となる都市国家も3つから選べるなら、『FFXI』と同じく最初に選んだ国によって、初期の冒険はかなり違ったものになりそうだぞ。

P： となると移動経路が気になるね。エーテライト以外での移動手段も、いろいろと用意されていそう。

O： でも駆けだしの冒険者の基本は徒歩だろうな。これだけの景観だと、ただ風景を眺めながら歩くのもいいぞ。いずれは、定期運航の飛空艇や、チョコボでの移動にも期待できそうだな！

冒険者の前に立ちはだかる「蛮族」とは……!?



これが「蛮神」なのか?

▲蛮族が呼び出すという「蛮神」。これはその召喚儀式のようだ。かなりまがまがしい姿をしているが、蛮族における"召喚獣"のようなものなのだろうか。



格闘士タイプの蛮族との戦い!?

▲屈強な体を持つ蛮族達。よく見ると格闘用の武器を装備している。このほかにも、異なる武器を持ったタイプが存在するようだ。装備している鎧には凝った意匠が施されており、かなり高い技術を持っていることもわかる。



危険な蛮族達に挑め!!

蛮族と冒険者との戦い。冒険者のクラスは剣闘士だろうか。横払いに剣の一撃を与えるものの、蛮族はびくともしない！

『FFXIV』はこうなる!! システム予想討論会2 モンスター編

P： 蛮族というのは、『FFXI』で言うところの獣人のようなものみたいですね。となると、蛮族は……敵！

O： それも占いとはいえないが、まぁ敵の代表格となりそうだな。いくつか存在するようなので、各都市国家の周辺に、異なる蛮族が棲息しているのではないかな。それぞれに因縁のある蛮族がいて、最初の強敵になるような。

P： 確かにそうした序盤の流れはありえるかもですね。でもそうなると、「蛮神」というのはなんでしょうね。

O： 蛮族の神クラスだろう。召喚獣の可能性もあるかもな。少なくとも、すぐ戦える相手ではないだろう。

P： 物語にもかかわってきそうだね。『FFXI』の闇の王のような、最初の目標になるんじゃないかな♪

※1：『FFXIII』の初回生産パッケージor本体同梱版に封入されたキャンペーンコードを『FFXIV』の正式サービス開始時に入力すると「ゲーム内シークレットアイテム」が付与されるほか、同じコードを使って「PS3版βテスト」への応募も可能。βテストの詳細、ならびに『FFXIV』最新情報は、公式サイト（http://jp.finalfantasyxiv.com/）をチェックしよう！また、「PS3版βテスト」に先駆けて行われる予定の「Windows版βテスト」への参加者も公式サイトであわせて募集しており、こちらは誰でも応募が可能となっている。



CHARACTER

自分の分身を生み出すキャラクターメイキングでは、髪型やフェイスのみならず、瞳の色や肌の色など、より細かい設定が可能となっている。ここでは、自由度の高いカスタマイズの一例を紹介！

顔のパーツを設定して自分だけのキャラを作る！

いくつかの決められたパターンから選択した『FFXI』と違い、目の色や、鼻や口の形を個別に設定可能。また、顔につけるオプション的なパーツも多数用意されており、センスしだいで、さまざまな顔の冒険者を作り出すことが可能だ。





▼鼻や頬に絆創膏。ちょっとやんちゃな少年的イメージ。

▼目の下に紋様をいれ、より野性的で精悍な顔つきに。

▲額と鼻に痛々しいキズ。キズの位置は変更できる!?

▲標準的なルガディン。もちろん髪型は自由に選ぶことができるうえ、その種類もかなり増えているようだ。ゲーム中に変更することができる可能性も!?

▲額につける装飾品ビンディ。呪術的な意味がある？

肌の色も変更可！ 多彩なカスタマイズの項目!!

『FFXI』でのキャラメイクは、8種類のフェイスパターンと2種類の髪の色を組み合わせて決定していた。本作では、そのカスタマイズ項目が大幅に増加。現在わかっているだけでも、右のような項目の設定が可能で、相当なバリエーションが用意されていることがわかる。右のヒューラン女性の例では、本作で設定可能な"肌の色のバリエーション"について紹介。なお、このほかにも設定できる項目はあるようだ。

設定できる項目の一部
- ◎種族
- ◎性別
- ◎フェイス
- ◎髪型
- ◎肌の色
- ◎目の色
- ◎顔のパーツ
  (刺青(いれずみ) キズなど)



肌の色のバリエーション

5つの種族をあらためてチェック!!

キャラクターメイキングで選択可能なことが判明している種族は5種族。基本的には、『FFXI』で登場した種族のイメージを踏襲したものとなっている。具体的な能力の差についてはまだ不明だが、ここではその5種族を今一度確認。ミコッテの男性など、さらなる選択肢にも期待したい。



ヒューラン(男·女)
エオルゼアで最も人口の多い民族。多種多様な言語、文化体系を強みとするが、自由な気風で、民族意識は高くない。



エレゼン(男·女)
かつてはエオルゼアを支配していたという先住民達。広大な原野に適応した遊牧民族で、高度に発達した聴力を持つ。



ララフェル(男·女)
交易を通じ、エオルゼアに進出した農耕民族。小柄な身体をしているが健脚ですばしっこく、機知に富む者が多い。



ミコッテ(女)
大氷雪時代に海を渡ってきた狩猟民族の末裔。昼行性のサンシーカーと、夜行性のムーンキーパーに大別される。



ルガディン(男)
主に北洋を拠点にする、大柄な海洋民族。船乗りが多いが、傭兵や用心棒としてエオルゼアに定住する者も多い。

『FFXIV』はこうなる!! システム予想討論会3 キャラメイク編

P：右のヒューランですが、どうしても体のラインのほうに目がいってしまうね。どことなく微妙に胸の大きさも違うような……。これはもしや、胸の大きさも変更できる!?
O：胸はともかく、服の素材の違いはあるようだな。同じ裁縫製品でも素材によって、でき上がりに差があるようだ。カスタマイズがより楽しくなるぞ。
P：フェイスのオプションもかなり多そうだね。歴戦の勇者的な、年齢を感じさせるキャラも作れそうで楽しみ！
O：オプションに関してはあとから変更もできるかもな。絆創膏とか、何年も付けっぱなしというのは不自然だしな。戦闘のたびにキズを増やしていけたりできると楽しそうだ！



インナーの素材も違う!?

▲よく見ると、各インナーの色だけでなく、素材にも違いがある。生産工程による違いらしいが、となると、このインナーも生産品ということだろうか!?

新春特別企画 世界のナゾを解くQ&A 一問一答 完全版



昨年末の「電撃PlayStation」Vol.463誌上に掲載された『FFXIV』開発スタッフのコメント。そのもととなった多数のQ&Aに"新たな質問＆コメント"を加えた、2010年最新版をお届け!! 世界観やモンスター、キャラメイクにβテストまで……。『FFXIV』の気になるアレとかコレとかを開発スタッフに聞いてみました！

βテスト

Q：βテストで体験できる内容は、全体（製品版リリース時点）と比較して何％くらいの部分となりそうですか？

A：βに先立って行われるα版と呼ばれるもので10％くらいからスタートして、最終的にシステム面ではひととおりすべてがチェックできるようにしたいです。もちろんボリューム面では、製品版でしか公開されない要素が大半となります。

Q：ワールド（サーバー）名は、『FFXI』と同じように召喚獣の名前になるのでしょうか？

A：ユーザーにとって、なじみ深い名前になることは間違いないでしょう。ちなみに『FFXI』のβサーバーはまたちょっと変わった名前でしたね。

Q：βテストでのワールド数はどのくらいになりますか？

A：α版では1サーバーからスタートして、最終的には数十万人が参加できる規模まで拡張していく予定です。

Q：βから製品版へのキャラの引き継ぎ、また製品版でのワールド移転の可能性についてはどうなりますか？

A：正式サービスイン時には、βで知り合った仲間と同じワールドでスタートできるようにしたいです。ワールド間での移転については将来的には可能性があるとは思いますが、何らかの制限は必要になると思います。

WORLD

Q：今回、「蛮族」という新たな勢力が発表されましたがこの蛮族というのは『FFXI』でいうところの獣人と同じポジションのモンスターなのでしょうか？

A：『FFXI』の『アトルガンの秘宝』と同様、あくまで「蛮族」とは都市国家側から見た呼称であり、獣人と同様のポジションと考えていただいても差し支えないでしょう。もちろん、彼らは都市国家の住人とは異なる外観、宗教観、倫理観を有しているだけで、ちゃんと独自の文化があり、知性を持ち合わせています。

Q：蛮族も蛮神を頂点とした組織だと思われますが、帝国と冒険者とは三角関係になるのでしょうか？

A：さて、どうでしょうか？ 現時点では三すくみ、互いに相容れない設定ですが、"敵の敵は味方"という言葉もございます。今後の展開はご想像にまかせたいと思います。

Q：世界を変える（過去の出来事を追体験する）力とは具体的にどんな力なのでしょうか？

A：現時点では、過去の出来事をまるで実体験であるかのように、のぞき見ることができる、という力であり、それ以上のものではありません。

Q：冒険の舞台は、現代と過去の2つの世界（を行き来する？）になるのでしょうか？

A：現時点では、"過去の世界を体験する＝過去世界を旅する"ではございません。とだけ、申し上げておきます。

Q：帝国との戦いのシーンが印象的ですが、これは"人"対"人"の戦争なのでしょうか？ もしそうだとすると、冒険者が戦争に身を投じるということも？

A：現時点で、あの戦いが何を意味しているのか、現実なのか幻なのか、お答えすることはできません。ただ、ハイデリンの世界では、蛮族も人であり、帝国人もまた人です。そうした意味では、自ずと人と人の争いが描かれることになるでしょうし、その戦いに冒険者が巻き込まれることもあり得るでしょう。

Q：「エオルゼア」は地域（文明圏）の総称ということですが、「ガレマール」もエオルゼアに対する同様の呼称という認識でよいでしょうか？

A：厳密にいうと、同じものではありません。エオルゼアは地域（文明圏）名称、ガレマールは国家名称になります。リアル世界で例えると、ギリシャ（アテナイやスパルタなど複数の都市国家に分かれた文明世界）と、ペルシア帝国（ひとつの支配体制に都市が統合された国家）の呼称の違い、ととらえていただくとよいでしょう。

Q：「エオルゼア」と「ガレマール」の対立は、アルデナード大陸での戦争、ということになりますか？

A：最初は、エオルゼア……つまり、アルデナード大陸とその周辺の島々を舞台に物語は展開します。ただ、ガレマール帝国の本拠地は、もっと大きな大陸にあるようです。

Q：ズバリ、過去を追体験する（世界を変える）力と、クリスタルの関係は？

A：これは物語の根幹に関わる設定です。実際にプレイして、その関係を解き明かしてください。

Q：チョコボは登場しますか？

A：もちろん！ しかし、『FFXI』とはまた違った使われ方になるように検討中です。

Q：飛空艇は軍用のものしか発表されていませんが、乗用の「定期船」のようなものも存在しますか？

A：当然冒険者が交通手段として使えるものもあると思いますが……。詳細は今後の発表をお楽しみに！

CHARACTER

Q：ズバリ、今回のキャラクターメイキングでの見どころについてお聞かせください。

A：どんなキャラクターも自在に作れる、というよりは世界観にのっとった民族の特徴出しと、そのなかでの多様性に重点を置いて制作しています。きっとプレイヤーの好みにあった分身を見つけられることでしょう。また、選んだクラスによって、初期装備が最初から変化しますので、ご注目ください！

Q：キャラメイクではキズなども自由に設定できそうですが、（見た目的に）年齢を変えることもできますか？

A：年齢という要素はありませんが、ある程度、経験を感じさせる風貌にすることは可能でしょう。

Q：ヒューラン（女）のインナーの生地が何パターンかあるように見えますが、この違いは何からくるのでしょう？

A：生地、もしくは染色の違いによるものです。『FFXI』で織工だった方は、何となくわかるかもしれませんね。

Q：初期装備は最初に選択したクラスによって決まったものになるのでしょうか？

A：初期装備は、クラスによって決定されます。しかしその後、どのような装備をしていくか（どのようなプレイスタイルの装備にしていくか）は、プレイヤーの皆さんが自由に選べるような設計を目指しています。

MAGIC

Q：魔法の体系はどんな感じでしょうか？

A：魔法は、方向性による類別と、魔法流派という、二元的な体系を備えています。例えば、同じHP回復系の魔法であったとしても、その回復量や範囲、そして詠唱に要する時間や代償は、流派によって異なる、といった形です。

Q：『FFXI』になくて、これまでのシリーズに出てきた魔法の復活は？

A：シリーズ定番でありながら『FFXI』で採用されなかった魔法は、多くの場合、MMOならではの事情があったものばかりです。基本的に採用は難しいのですが、出てこないと断言はしません。ただ、『FFXI』と同じ名前の魔法でも、本作ならではの解釈で、劇的に効果が生まれ変わっている魔法もあります。そちらにもご注目ください。

Q：ソーサラー以外で魔法が使えるのですか？ またはソーサラーのなかに剣などを使えるクラスがありますか？

A：クラスによって定義される、というより、冒険者の成長のさせ方の結果として、あり得るかもしれません。

Q：魔法もTPを消費するのでしょうか？

A：現時点では検討 中の部分が多いのですが、十分に考えられると思います。

DUNGEON

Q：ダンジョンで明かりを灯して進むことはありますか？

A：場所によって非常に暗い場所もありますが、現段階では、照明具や照明魔法を必須とする仕様は考えていません。

Q：マップが非常に広いようですが、シームレスでダンジョンに入れたりもするのでしょうか？

A：はい。燦々（さんさん）と太陽の照りつけるフィールドから、ジメジメとして薄暗いダンジョンに、シームレスに入っていくことができます。

MONSTER

Q：フィールドにモンスターが徘徊している『FFXIV』では、アクティブ・パッシブの区別や知覚、リンクなどの要素も『FFXI』と同じような感じになるのでしょうか？

A：もちろん、フィールドにモンスターは徘徊しています。諸要素は『FFXI』と同様の部分もありますが、群れや環境に着目した独自の要素もございますので、そちらにもご期待ください。

Q：蛮族は人間を見ると無差別に襲ってくるような感じなのでしょうか？

A：彼らもまた人間です。平和的な者や裏切り者などがきっといることでしょう。なかには、取り引きに応じる者さえいるかもしれません。

Q：モンスター同士で戦うような要素はありますか？

A：当初よりモンスター同士の食物連鎖に近い要素は想定されておりました。なんらかの形で再現されるでしょう。

Q：『FF』といえば「召喚獣」ですが、今回も登場するんでしょうか？ それはどんなシステムになりそうですか？

A：登場します。ただし、ぐっと神に近い存在として登場しますので、その助力を得るためには、それなりのハードルが必要、とだけ申しあげておきます。

Q：蛮族は、ほかにも種類が登場しますか？ また、蛮族にも、クラスが存在するのでしょうか？

A：今回ご紹介している以外にも蛮族は登場いたします。彼らも人間同様、独自の文化をもち、生活を営んでいます。きっと、得意とするクラスもあることでしょう。

Q：マンドラゴラなど、『FFXI』で人気のモンスターは再登場するのでしょうか？

A：『FFXI』で新登場したモンスターのなかで、再登場予定のものが複数います。何が登場するのかはお楽しみに！

『FFXIV』はこうなる!! システム予想討論会4 最終統括編

P：チョコボや飛空艇など、『FF』シリーズのお約束的なものはしっかり登場するようで安心だね。

O：あとはシドやギルガメッシュなどの定番のNPCに期待だな。それから人気モンスターの登場もあるようで、そちらにも注目したい。

P：マンドラゴラには再登場してほしい！ 『FFXII』にも登場してましたしね。

O：やはり『FFXI』経験者が期待する要素は、多くなりそう。そのぶん、物語や背景面ではかなり新しい印象のものになりそうだな。

P：クリスタルがどうかかわってくるかに期待ですね！



戦神の復讐劇いよいよ完結――!

壮大なスケールの物語と、美麗なビジュアル、そして独創的なアクション性から全世界が注目する『ゴッド・オブ・ウォー（以下、GOW）』シリーズ。その最終章『GOW III』がついに姿を表す！

戦神クレイトス

人外の力を手に入れたスパルタ軍最強の男。しかし、その力の代償として待っていたのは、神々との果てなき戦いという過酷な運命だった。父である全能神ゼウスにまで裏切られたクレイトスは、ゼウスを筆頭とするオリュンポスの神々に復讐を誓う。

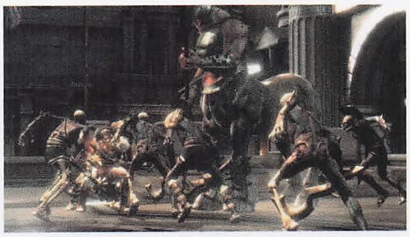
復讐にすべてを捧げた男



▲仕組まれていたとはいえ、自らの妻子を手にかけてしまった過去を持つクレイトスは、常にその罪悪感にさいなまれ続けている。

戦神クレイトスとなり、オリュンポスの神々を討て!

全世界で累計800万本以上のセールスを記録した世界最高峰のACT『GOW』シリーズの最終章が、いよいよPS3に登場する。神々に復讐を誓うクレイトスの生きざまを描く重厚なストーリーと、キャラクターの息づかいが感じられそうなほどリアルなグラフィック、高いゲーム性と爽快感を両立した、武器と魔法による独創的なアクション。今回は、どの部分をとっても一級品といえる本作の魅力をお伝えしよう。これをプレイせずには、今のACTは語れない。あらゆるACTファンをうならせる『GOW』を見逃すな！



▲本作のために作られたというゲームエンジンにより、さらに戦いは激しくスピーディに展開していく！

物語 STORY クレイトスと神々との最終決戦!

神の力を手に入れ、暴虐な振る舞いでほかの神々を蹴散らしたクレイトス。そんな彼に恐怖心を抱いたオリュンポスの王・ゼウスは、かつて自身の父親が自分にそうしたように、己も実子であるクレイトスの息の根を止めようと画策する。そんな父の裏切りに怒ったクレイトスは、かつて神々に封じ込められたタイタン族を冥府の底から解放。彼らが持つ強大なパワーを利用し、ゼウス率いるオリュンポス軍に反逆の狼煙を上げた。一方、ゼウスはそんなクレイトス達に対抗するべく、冥界の王・ハデスや、海神・ポセイドンといった兄弟をはじめ、オリュンポスに属する戦力を結集させ始める。そしてついに始まった最終決戦……。果たして、この壮大な戦いの行方は？

『GOW III』人物相関図





炎に包まれた戦車が戦場を駆ける!

空を駆ける戦車を御する人影の正体は、太陽神ヘリオス。クレイトスとペルススの侵攻を止めようと戦場に現れたようだ。これまでに公開されたムービーによると、彼はクレイトスの手にかかり非業の死を遂げることが判明している。

人知を超えた神とのバトル

神と人がともに暮らしていたとされる、古代ギリシャ時代を舞台にした『GOW』シリーズ。本シリーズの魅力の1つは、人では到底太刀打ちできないほどの巨体を誇る神々と繰り広げられる戦いだ。この写真の場面では、火の巨人・ペルススが戦車に乗ったヘリオスに攻撃を仕掛けようとしている模様。だが、クレイトスとタイタン族の前進を止められるものは存在しない!?

火の巨人ペルスス

太古の戦いで、オリュンポスの神々に敗北を喫したタイタン族の1人。かつての栄光を取り戻そうと、オリュンポスの神々に対して再び戦いを挑む。激しい気性の持ち主で、彼の怒りが爆発すると、神々ですら手が出せなくなることも。



▲封印されていたペルススは、自分達を解放してくれたクレイトスとともに、ゼウスの軍勢に攻撃を開始する!

GOD OF WAR III®

ゴッド・オブ・ウォー Ⅲ			
2010年3月25日発売予定 ¥5,980（税込）			
PS3	ジャンル	ACT	ACT
	メーカー	発売元:SCE／開発元:SCEA Santa Monica Studio	
	備考	プレイ人数:1人用	

宿敵 ENEMY 巨大な神々との戦いはまさに壮絶!

本作には、半人半獣の姿をしたケンタウロスやサテュロス、1つ目の巨人・サイクロプスといった、神話上で活躍するようなモンスターが敵として数多く登場する。そんな本作最大の見せ場は、右の写真のような巨大な神々とその眷属との戦いだ。しかし、遠く離れて見上げなければ全貌をつかめないほど巨大な彼らには、並大抵の攻撃は通用しないだろう。しかし、どれほど屈強な相手だろうと、必ず弱点が存在する。相手のわずかなスキを突き、その弱点を集中的に攻撃することで、勝利をつかめ!



▲冥界の王にして、全能の神・ゼウスの兄。以前の戦いでクレイトスに最愛の妻・ペルセポネを殺されており、それ以来、彼に対して異常なほどの怨嗟の念を抱いている。



◀神の技巧によって金属や石に命を吹き込まれた彫像・タロス。動きは見た目どおり鈍重だが、それを補って余りあるほどのパワーで相手を圧倒する。一見すると弱点はなさそうだが?

『GOW』のココがスゲー! 超絶クオリティのグラフィックが描き出す圧倒的なスケール感!

ゲーム序盤で描かれることになる、冥府から地上へとはい上がろうとするタイタン族のスケール感がハンパじゃない! 『GOW Ⅱ』で登場したコロッサスもかなりの大きさでしたが、それすらかわいく見えてしまうほど。なかにはエッフェル塔（324m）の倍以上という大きさのタイタンもいるということですが、それらがクレイトスと共闘する姿はまさに圧巻です!!



◀クレイトスの前に現れたタイタン族。で、デカすぎッ!!



迫りくる異形の怪物を叩きつぶせ！

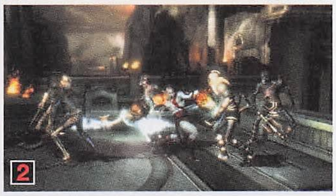
クレイトス達の前に異形の怪物が襲来。獅子の身体と蛇の頭がついた尻尾を持つこの怪物は、その奇怪な肉体を駆使して変幻自在に相手を襲う！

己だけでなく敵すらも利用して進む

アクション

クレイトスの攻撃手段は、シリーズを重ねるたびにより洗練され、力強いものへと進化してきた。本作では、己の肉体を使った格闘、武器攻撃、魔法といった基本的なアクションのほかに、新たに敵を利用して繰り出す攻撃方法も追加。ここでは、クレイトスのまさに超人的なアクションの数々を解説していく！







1 変幻自在な「ブレイズ・オブ・アテナ」は、接近戦では無類の強さを発揮。2 両腕には、新たな武器「カエストス」を装備。雷光のようなものを放っている!?　3 クレイトスは、巨大な「イカロスの翼」で窮地を脱することも可能！

戦闘 BATTLE 神から授かった肉体と武器で多数の敵を圧倒せよ！

パンドラの箱の封印を解き、神にも等しい力を得たクレイトス。彼は自身が持つ並外れた格闘センスや、アテネから授かった「ブレイズ・オブ・アテナ」といった"神殺し"すら可能とする数々の武器を駆使して、目の前に立ちふさがる敵を撃破する！



◀敵に囲まれたら、瞬時の判断力がモノをいう。右に示したようなアクションを駆使して切り抜けろ！

■現在判明しているクレイトスの武器



ブレイズ・オブ・アテナ

アテナに与えられた二刀の武器で、刀身からは灼熱の炎を発する。鎖でクレイトスとつながっており、彼の意思に応じて鎖を伸縮させて攻撃できる。



カエストス

獅子の頭を模した1組のガントレット。これを装備することで、クレイトスの格闘能力が格段に上昇し、大型の敵がひるむほどの威力を発揮する。

『GOWⅢ』でパワーアップしたアクション

敵をつかみ突進！

目の前にいる敵をつかみ、自らの前方へと突き出すアクション。これを使えば、敵からの攻撃を、つかんだ敵を盾にして防ぐことができる。さらにこの状態で突進すれば、敵の攻撃を防ぎつつタックルが可能。このアクションを使い、敵の集団に一気に切り込め！



◀敵をつかんだまま突進するというアクションの追加で、攻撃→敵がひるんだスキにつかむ→突進という新たな攻撃の流れが生まれた。

敵をつかんで投げつけろ！

上の突進のほか、敵をつかんだ状態から離れた敵に向かって投げつけるというアクションも可能。敵集団に投げつけることで、相手の陣形を崩し、こちらに有利な状況を作り出そう。





▲▶投げつける敵と攻撃された敵の2体を、同時にブッ飛ばすことが可能。これで相手との距離をとり、態勢を立て直せ。

敵に騎乗して操れ！

特定の敵の背中中に飛び移って刀を突き立てれば、その敵を操って暴れさせることが可能に。写真のサイクロプス以外の騎乗できる敵は不明だが、この状態で暴れまわる敵を見つけたら利用し、ザコを蹴散らせ！

▼サイクロプスの首もとに刀をズブリ。激痛で、声を上げて暴れ出す。





▲巨大な棍棒を振り回し、足もとの敵を次々となぎ倒していく。

『GOW』のココがスゲー！ PS3で進化した集団戦に期待！

PS3に『GOW』が登場するとなれば、PS3の性能でどこまで戦闘が進化を遂げたのかが気になるところ。現在公開されている写真を見る限り、前作以上に数多くの敵が同時に戦っていることがわかる。本作のゲームデザイナーによると、これまでのシリーズでは同時に出現する敵が最大10体だったところを、本作では最大30〜40人にパワーアップさせているそうだ。さらに、ただ出現する敵の数が増えただけではなく、その人数によっては、さまざまな攻撃方法をとってくることもわかった。ケンタウロスが歩兵の集団といる場合は、ケンタウロスが戦場での指揮官となり、歩兵を指揮していくのだという。この指揮により、歩兵達は通常時よりも組織だった動きをとるようになっていく。このように、集団のなかには「ランク（階級）」というものが存在しており、まさに"戦場"という名がふさわしい、スケール感にあふれるバトルが展開していくようだ。舞台がPS3となることで、グラフィックだけでなく、このような技術面も進化した本作に期待せずにいられない！



◀群がる敵を一撃で蹴散らす爽快感は、『GOW』ならでは！

シリーズ最新作『GOW Ⅲ』へとつながる、クレイトスの怒りと復讐に燃える戦いが、PS3で華麗に復活を遂げる！



ゴッド・オブ・ウォー コレクション

GOD OF WAR COLLECTION

—— HDリマスター版 ——

ACTの革命を起こした至高の2タイトルが1つになってPS3に！

ゴッド・オブ・ウォー コレクション		
2010年3月18日発売予定 ¥4,990（税込）		
PS3	ジャンル	ACT
	メーカー	発売元:カプコン／開発元:SCEA Santa Monica Studio
	備考	プレイ人数:1人用

ACT

クレイトスの戦いを描いたシリーズ第1作＆2作目が、1本にまとまって発売決定！　アクションがより滑らかに、グラフィックがより鮮明になった本作の内容と画面写真を公開しよう。ぜひ、『GOW Ⅲ』の前にプレイすべし！

収録タイトル1 『ゴッド・オブ・ウォー』

◆PS2版発売時のデータ
海外版は世界のゲーム関連のウェブサイトで最もアクセスが多い「IGN」による「IGN Game of the Year 2005」など、多数の大賞を受賞。日本版の発売は2006年9月。

復讐のため、スパルタの戦士は鬼神と化す！

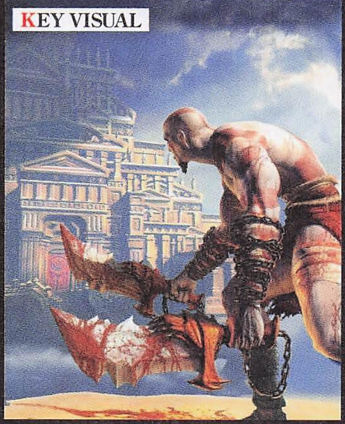
蛮族との戦いで命を失いかけたクレイトスの前に、戦神アレスが現れた。彼との取引で、圧倒的な力を手に入れたクレイトスだったが、アレスの策略により、最愛の妻と娘をその手にかけてしまうことに。失意に暮れる彼の前に、全能の神ゼウスと戦闘の女神アテナが現れて、彼を過酷な戦いの道へと誘っていく。

▼アレスへの復讐を誓うクレイトスは、彼が率いる異形の軍団に立ち向かう。





▲かつてアレスから授かった2本の鎖つきの刀「ブレイズ・オブ・カオス」が、クレイトスの武器となる。



収録タイトル2 『ゴッド・オブ・ウォーⅡ 終焉への序曲』

◆PS2版発売時のデータ
海外版はイギリスのゲームアワード「Golden Joystick Awards」の「PlayStation Game of the Year 2007」などを受賞。日本版の発売は2007年10月。

クレイトスを疎む神々との激しき戦い！

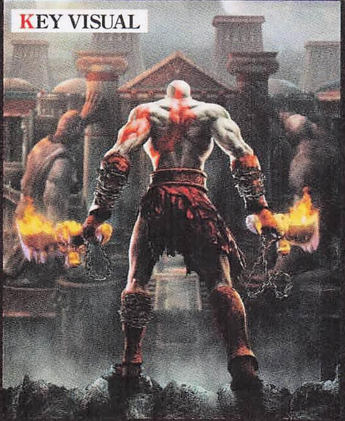
戦神の座についたクレイトスは、故郷のスパルタの戦士とともに、戦いに明け暮れる日々を過ごしていた。だが、暴虐な行いを続けるクレイトスを神と認めないオリュンポスの神々は、彼の命を狙って多くの手下を送り出す。そんな神々に対して、クレイトスは再戦を決意。ここに彼の新たな戦いの鐘が鳴った。

▼アテネから授かった刀「ブレイズ・オブ・アテナ」が、『GOW Ⅱ』の武器だ。





▲いくつもの触手を持つ巨大な魔物・クラーケン。イカロスの翼の力を借りて、空中からクラーケンに攻撃を繰り出せ！



『GOW』のココがスゲー！ ACTゲーム最高峰の没入感は色あせない！

2006年に日本版が発売された『GOW』。当時は、PS2でこれ以上のグラフィックは無理ではないかと思わせるクオリティの高い映像で、心を奪われたものです。そしてフタを開けてみれば、神々や怪物達が息づく古代ギリシャを舞台に、禿頭の男・クレイトスが繰り出す容赦ないアクションの数々に圧倒されっぱなし。日本では、こんなに男くさい主人公を見ることがめったにないだけに、まずそこが気になった（笑）。実際にやり込んでみると、武器による変幻自在な攻撃と、巨大なボス戦をド迫力に演出する「CSアタック」がとにかく楽しい。グイグイ引き込まれるストーリーも魅力的だし、ほとんどロード時間を感じさせない作りも好印象でした。さらに、2007年に発売された『GOW Ⅱ』は、前作をしのぐクオリティで、こちらも大満足。『GOW』をプレイするまでは、「洋ゲーは大雑把」という印象があったのですが『GOW』でそのイメージが消え去りました。そんな2本が1本となって生まれ変わった『ゴッド・オブ・ウォー コレクション』は、ただの移植じゃないのがまたスゴイ。フレームレート（1秒間に画面が更新される回数）が30fpsから60fpsになって動きがより滑らかになり、HD画質にパワーアップして臨場感が増しています。すでにPS2版をクリアした人も、まだプレイしていない人も、ぜひ“ACTの歴史を変えた”と呼ばれるほどであるこの2本の進化形をプレイして、『GOW』の魅力を味わってほしいです！



▲PS3が描き出す精細なグラフィックが、巨大ボスとの戦いをより迫力のあるものに！



15年の時を経て

もう 1 つの世界「幻の大地」。その存在がささやかれ始めたとき、世界の“本当の姿”を明らかにするため、選ばれた者達の冒険が始まる――!

DRAGON QUEST VI®

ドラゲンクエストVI
幻の大地



1月28日発売! 本作の魅力を総まとめ!!

ついに発売まであとわずかとなった『ドラゴンクエストVI 幻の大地(以下、DQVI)』。今回はストーリーからシステムまで、『DQVI』に盛り込まれている重要な要素をまとめて解説していく。DS版で初めて本作に触れる人はもちろん、SFC版をやり込んだ人も、注目の要素をチェックしていこう。

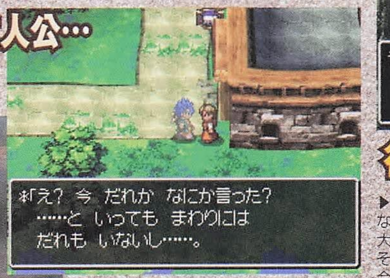
ドラゴンクエストVI 幻の大地			
2010年1月28日発売	¥5,980(税込)		
DS	ジャンル	RPG	冒険
	メーカー	発売元:スクウェア・エニックス/開発元:アルテピアッツァ	育成
	備考	プレイ人数:1人用	

Story. 2つの世界の謎に迫る!

主人公達は、自分達の暮らす世界と、「幻の大地」と呼ばれるもう1つの世界を行き来しながら冒険をしていく。その長い旅の中で、彼らは世界征服をたくらむ魔王ムドーとの戦いをはじめ、さまざまな謎と困難に遭遇することに。それらを1つ1つ乗り越えていくことで、主人公達は世界の、そして自分達自身の“本当の姿”を知ることになる。

姿の見えない主人公…

▶話しかけても気がついてもらえない!? この状態が続くと冒険も困難になりそうだが……。



そしてムドーとの対決!?



◀ムドーのセリフからすると、主人公達は何度もムドーに挑んでいるのか?

モンスターとの大バトル!!



◀なんと大魔王のみならず、ムドー以外の魔王の存在も明らかに。テリーらしき人物が横に倒れているが、これは彼が単身で魔王に挑んだ結果か?

ベッドが空を飛ぶ!?



▲さまざまな乗り物が登場するのも『DQVI』の特徴。ベッドですら立派な乗り物になってしまう!?

行く先々で起こる事件

鏡の中に女性!?

▶姿を映すためのものではないと、ひと目でわかる巨大な鏡。そこには身分の高そうな女性が映っているが会話はできないようだ。彼女が主人公達に伝えたいこととはいったい何なのか?



このほかにも さまざまなドラマが!

ストーリーを彩る6人のメインキャラクター達



プレイヤーの分身 主人公	旅の武闘家 ハッサン	不思議な美女 ミレーユ	ゲント族の少年 チャモロ	記憶をなくした少女 バーバラ	世界一の剣を求める テリー
山の精霊から啓示を受けて冒険に旅立つ。	さっぱりとした性格で、主人公の兄貴分。	世界の真実を解き明かすために仲間になる。	神のお告げにより主人公と行動を共にする。	名前以外は何も覚えていないが明るい性格。	最強の剣を探して世界中をさすらっている。

ゲーム大好き「DQVI」回顧録 アモスもいるよ!

実は本作には、これらのキャラ以外にも仲間になる人物がいます。それがアモスなのですが、彼には秘密があり、SFC版ではその秘密が物語の重要なポイントとなっていました。DS版ではどのような描かれ方になるのでしょう?



ある村の英雄 アモス

「幻の大地」への道が開く!!

System.『DQVI』ならではの5つの要素

個性的なシステムが数多く搭載されている本作。DS版で新たに追加された要素も含め、重要システムを紹介！

1 いろいろな職業に転職して戦う!

「転職システム」が採用されている本作では、さまざまな職業につくことができる。各職業にはキャラクターのレベルとは別に「職業レベル」が存在し、強い敵と戦って熟練度を上げると、そのレベルが上昇して呪文や特技を覚えることが可能だ。修得した呪文などは別の職業に転職してもそのまま使えるので、いろいろな職業を経験すればするほど、主人公達はより強くなっていく。



▲おなじみのダーマ神殿で転職！　重要施設なだけに、どのタイミングで利用できるようになるのか気になる。



熟練度を上げて強く!

◀何回戦えば熟練度が上がるのかは、このおばあさんが教えてくれる。風景からすると、ダーマ神殿にいるのか？



▲ダーマ神殿に行けばいつでも転職できる基本職は、戦士、魔法使い、盗賊など全部で9種類が存在している。

職業の種類は16種類以上!



▲DS版の新職業・魔物マスターは、モンスターの使う特技を覚えることができる個性的な職業だ。



▶複数の基本職をマスターすると、バトルマスター、賢者、そして勇者などの上級職に転職することが可能だ。

まだ見ぬ上級職も…!?

New 2 スライムを仲間にできる!!

メインキャラクターやアモス以外にも、旅先で出会ったスライム達をパーティに加えられる。バトルで一緒に戦うことはもちろん、世界のどこかにある「スライム格闘場」に参戦させることも可能だ。なお、仲間になるスライムは、右の4匹以外にもまだまだいるらしい。



▲他の仲間達と同じように、スライム達も話しかければしゃべってくれる。

スライム格闘場に参戦!



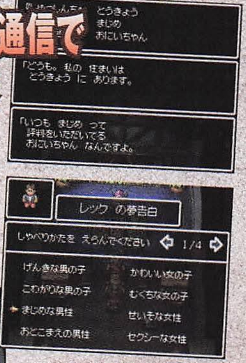
◀スライム格闘場でチャンピオンになると、特別な賞品をゲットできる！



現在判明している仲間スライムはこの4匹!!

New 3 すれちがい通信で"夢"を交換

世界のどこかにある「すれちがいの館」では、DSの通信機能を使って他のプレイヤーと"夢告白"ができる。通信時には夢以外に「しゅっしんち」や「せいかく」などのプロフィールも登録可能だ。



◀夢告白をたくさん行うと、館の封鎖されているところが開放される。その先にあるものは？



すれちがうとイイコトが?

4 「ベストドレッサーコンテスト」でカッコよさを競え!!

一番カッコいい人を決めるコンテストが定期的に開催され、主人公達も挑戦することが可能！　カッコよさは装備によって変化するようなので、いろいろなコーディネートでチャレンジしてみよう。







◀▲カッコよさの基準は、キャラクターによっても違ってくるらしい。

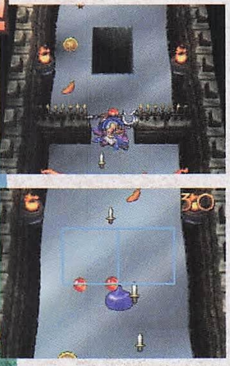
New 5 スライムカーリングで遊べる!

『DQ』シリーズのお楽しみ要素といえばカジノだが、DS版ではそのほかに新しいミニゲーム・スライムカーリングもプレイできる。

冒険の息抜きにピッタリ♪



▶タッチペンで画面をこすってスライムを誘導。高得点を狙え！



▲コースの種類も盛りだくさん。全コースクリアを目指せ。

ゲームス的「DQVI」回顧録　ハッサンとカッコよさ

仲間スライムに夢告白など、DS版には新要素がたくさん追加されていますが、SFC版経験者としてはやはり「ベストドレッサーコンテスト」が気になります。コンテストというか、ハッサンのカッコよさがどうなっているのかが！　SFC版では転職をしても、アイテムを使っても、なかなか上がらなかったハッサンのカッコよさ。どんなにたくましくても、やっぱりさまざまな装備を着こなせるという一種の汎用性みたいなものがないとカッコいいとはいえないのか。となると、いくら会話システムで内面をアピールできてもキャラクターデザインに変化がないかぎり、ハッサンのカッコよさはあのままなのでしょうか。もう気になって発売日まで夜しか眠ることができません。










さらに 不思議に！ もっと 多彩に！

今度の『風来のシレン』は南の島！ 登場キャラクター&新要素を大紹介!!

南の島で冒険が繰り広げられる『風来のシレン4』。おにぎりではなくバナナを食べる点など、従来のシリーズとはひと味違う雰囲気や新要素がたっぷり用意されている。また前作とは異なり、ダンジョンに入るたびレベルが1に戻る点も、旧来のファンにはうれしいところ。今回はそんな今作の魅力を紹介する！

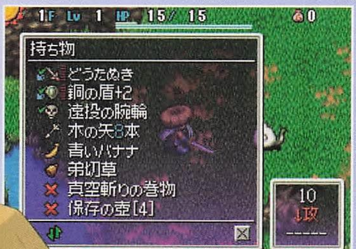


◀新たなテクニックが必要になる新要素が追加され、さらにおもしろさアップ！

What's『風来のシレン』?

純和風の世界で繰り広げられる やり込み系ダンジョンRPGシリーズ!

『風来のシレン』シリーズは入るたびに内部の形や道具、モンスターの配置が変化するダンジョンを、知識とテクニックで突破するのが楽しいRPG。再び入るとレベル1に戻るので、レベルに頼るのではなく、プレイヤー自身の腕の上達がクリアのカギとなる。



◀刀やお札といった道具など、純和風で温かみのある世界観も魅力。

STORY

恩人を助けるため、秘宝を探し出せ!!

船旅の途中で遭難し、南の島に流れ着いたシレンとコッパ。島民に魔物と間違えられて火あぶりにされそうになるが、間一髪で村娘のカミナに助けられる。かわりに捕まった彼女を救うため、シレン達は旅立つ。



▶カミナを救うためには「ジャガーの眼」と呼ばれる秘宝を探し出さねばならない。

不思議のダンジョン® 風来(ふうらい)のシレン4 神(かみ)の眼(ひとみ)と悪魔(あくま)のヘソ

ダンジョンRPGの傑作として多くの人に愛される『風来のシレン』シリーズ。今までとガラリと雰囲気が変わった最新作の世界観や新要素をまとめて紹介しよう！



各地を旅する風来人

シレン

友人の形見の三度笠と縞合羽(しまがっぱ)を身につけた風来人。幼い頃からイタチのコッパと旅をしている。南の島のため、涼しげな格好のようだ。

語りイタチ

コッパ

シレンとともに旅をするイタチ。人や動物の言葉を理解し、話すこともできる「語りイタチ」で、シレンのかわりに会話をすることも。

不思議のダンジョン 風来のシレン4 神の眼と悪魔のヘソ			
2010年2月25日発売	¥6,090(税込)		
DS	ジャンル	RPG	冒険 戦略
	メーカー	発売元：スパイク／開発元：チュンソフト	
	備考	プレイ人数：1人用	

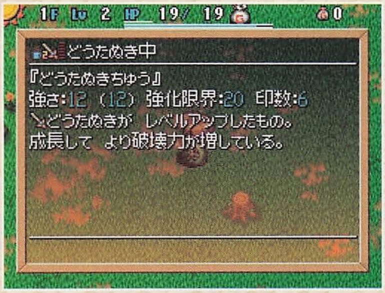
新要素満載の『不思議のダンジョン』最新作!!

装備成長　敵を倒して成長度を上げれば装備自体の基本能力がアップ!

本作では新たな装備強化方法として「装備の成長」がある。成長させたい装備を身につけてモンスターを倒すとアイコン右のメモリが上昇。MAXになると装備がレベルアップし、基本能力が上昇する（名前も変化）。1つの系統に対して数段階の成長が見込めるので、最初は弱い装備でも成長させれば強力な装備になるかも!?



成長度を上げて装備をレベルアップ!



◀レベルアップにより装備の説明文も変化。いろいろな装備を成長させたくなる!

昼と夜　時間経過で昼夜が変化! 昼と夜では戦い方も大きく変わる!!

本作のダンジョンには「昼」と「夜」が存在。夜になると視界が真っ暗になるため、松明などの明かりを灯す道具が必要になる。さらに「夜」になると出現モンスターがガラリとかわり、モンスターの特徴や攻撃方法も大きく変化。「昼」と「夜」それぞれの戦い方を熟知することが、本作のダンジョンを突破するうえで重要になりそうだ。

夜の主な特徴

- 時間経過によって昼へ変化する
- 松明なしでは暗くて周囲が見えない
- 出現するモンスターが夜用に変化



▲夜のモンスターは悪そうな名前になっており、通常攻撃はほとんど効かなくなっている。

技　強力な「技」を駆使して夜のモンスターを撃破せよ!

新要素の「技」は最初こそ使用できないが、ゲームを進めていくうちに使えるようになる。この「技」には、部屋内の敵全員にダメージを与えたり、離れた敵を攻撃したりといった、通常攻撃とは異なるさまざまな効果が設定されているようだ。また、通常攻撃ではダメージを与えにくい夜のモンスターに効果的な点も「技」の特徴。強力な「技」を使いこなし、手ごわい夜のモンスターに立ち向かおう！



◀見るからに強力そうな技が炸裂！ 使いこなせば負けなし!?

CHECK! ダンジョンの仕掛けは多彩!!

ダンジョン自体にも新たな仕掛けが登場！　ダンジョン内で津波やマグマが発生したり、床が動いたりする。具体的な影響は予想の域を超えないが、早く実際に冒険して、新たなダンジョンを体験したい！



▲一定間隔で動く床。タイミングがよければ、逃げるときに役立つかも。



▲押し寄せる津波。フロア中が水浸しになってしまいそうだ。

▼熱そうなマグマに触れると、ダメージ必至!?







▶二丁拳銃で遠距離攻撃を行うミリィ。きっとシレンの心強い味方になってくれるだろう。



カミナを閉じ込めた張本人

ジャガー面の神官

つねに面をかぶった神官。カミナを救うために「ジャガーの眼」を取ってこいと、シレンに命令する。



けなげな村娘

カミナ

島民達に魔物と間違われたシレンらをかばったことで捕らえられてしまう心優しきヒロイン。島民達から慕われている。

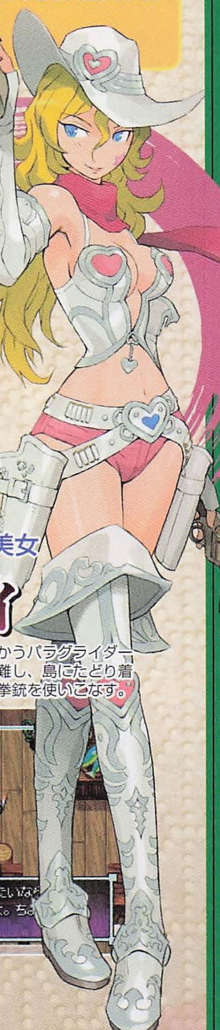


謎のバナナ

バナナ王子

バナナの外見をした王子様。なぜかシレンとコッパを慕い、追いかけてこようとする。とっても無口。





謎の金髪美女

ミリィ

テキサスに向かうパラグライダーの旅の途中で遭難し、島にたどり着いた美女。二丁拳銃を使いこなす。



チームワークで激戦を生き抜け！
新次元ガンダムバトル始動!!



複数のMSで小隊を編成して戦場へと挑め！　全機結集して集団戦闘を行うか、遊撃のため各機分散するか。進化を続けるガンダムバトルは新たなステージへ!!

イラスト：森下 直親

GUNDAM ASSAULT SURVIVE
ガンダムアサルトサヴァイブ

ガンダムアサルトサヴァイブ		
2010年3月18日発売予定	¥6,279(税込)	
PSP ジャンル	ACT	ACT
メーカー	バンダイナムコゲームス	対戦
備　考	プレイ人数：1〜4人	協力

3機1組の小隊で戦場へ出撃せよ！ 新感覚の戦闘システムを大公開!!

爽快なアクションとハイスピードな戦闘でガンダムファンを魅了した『ガンダムバトル』シリーズ。そのシリーズの血を受け継ぐ最新作『ガンダムアサルトサヴァイブ』の発売が決定した！　本作では、複数のマップを行き来しながら3機1組による小隊で戦うという、新たなシステムを搭載。そこで今回は、気になる小隊戦の詳細を中心に、参戦作品や本作の見どころに迫る!!





▲複数のMSから好みの機体を選んで小隊編成を行い、ミッションへと挑む。作品の枠を超えたMS同士によるミッション遂行も可能！

◀「機動戦士ガンダム00」からは、ガンダムエクシアの参戦が決定。機体性能が上昇するトランザムシステムで敵を撃破せよ!!



▲メガビームキャノンの強烈な砲火を見よ！　この砲撃を受ければ、どんな敵でもひとたまりもない。



機動戦士Vガンダム

LM314V23/24
V2ガンダム（AB仕様）
アサルトとバスターの、2種類のオプションパーツを装備したV2ガンダム。防御と攻撃が同時に強化されているのが特徴だ。パイロットは主人公のウッソ・エヴィン。



▲メガビームキャノンと、スプレービームポッドを同時発射！　大火力で敵を撃破する。



ZMT-S33S
ゴトラタン
ザンスカール帝国に属したカテジナ・ルースの愛機。大出力のメガビームキャノンを用いて、ウッソの乗るV2ガンダムの前にいく度となく立ちはだかった。

総勢300機以上の機体が参戦する!!

本作には、下に示したガンダムシリーズの作品から全300機以上にもおよぶMSが参戦。「機動戦士Vガンダム」や「機動戦士ガンダムSEED」といった、『ガンダムバトル』シリーズで初収録となる作品のMSの活躍に期待が高まるところだ。どうやら、このほかにも参戦作品が存在するようなので、続報に期待しよう！

主な参戦作品

【宇宙世紀】
- 機動戦士ガンダム
- 機動戦士ガンダム0080 ポケットの中の戦争
- 機動戦士ガンダム 第08MS小隊
- 機動戦士ガンダムMS IGLOO
- 機動戦士ガンダム外伝
- MSV
- 機動戦士ガンダム0083 STARDUST MEMORY
- 機動戦士Zガンダム
- 機動戦士ガンダムZZ
- ガンダム・センチネル
- 機動戦士ガンダム 逆襲のシャア
- 機動戦士ガンダムF91
- 機動戦士Vガンダム

【アナザー】
- 機動戦士ガンダムSEED
- 機動戦士ガンダム00



System マップを移動しつつ敵軍を倒せ！

戦闘の最大の特徴は、複数のMSで小隊を編成して、プレイヤーがその小隊の一員となってミッションを遂行することにある。戦闘では複数あるマップを行き来でき、戦況はリアルタイムに変化していく。敵の増援がやってきたり、勝利条件が変更されたりした場合は、臨機応変に戦う必要があるわけだ。さらに協力プレイでは、小隊が別々のマップに分散して戦うことも可能。同じマップに集合するか、分散するかの判断が重要になる。



戦闘中に戦況が一変することも!!



▲▶戦闘中は、別のマップ(エリア)における戦況が通信で転送されてくる。プレイヤーは、ここで知った情報から、どのマップで戦闘を行うのかを判断し、行動に移す必要がある。



機動戦士ガンダムSEED

ZGMF-X10A
フリーダムガンダム

キラ・ヤマトが搭乗した、ザフトの新型MS。核エンジンを搭載し、長時間の戦闘が可能となっている。全火力を集中させるハイマット・フルバーストで多くの敵を撃破した。



▲両翼を展開させて、ハイマット・フルバーストを放つ！　その攻撃力はまさに壮絶!!



ZGMF-X13A
プロヴィデンスガンダム

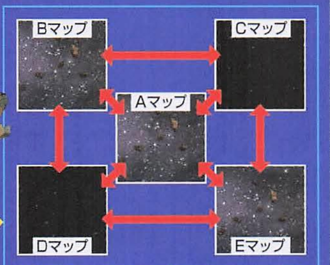
全方位への攻撃が可能となる、ドラグーンシステムを搭載した機体。ラウ・ル・クルーゼの愛機で、最終決戦においてはキラの乗るフリーダムガンダムを追い詰めた。



▲原作では、近～遠距離で活躍できる高性能なMSだっただけに、本作でも実用性が高そう！

ミッションの主な流れ





好みのMSを選んで小隊を編成し、戦場へ出撃する。変化していく戦況にあわせて、複数存在するマップを移動しつつ、敵の撃破を行う。

戦況にあわせてマップを移動しながら敵を撃破！

▼敵MSが襲来！　増援がやってきたマップへ小隊全機で急行し、対処すべき状況だ。こうした緊急事態では、勝利条件が変更されることがある。



Pick Up! 協力プレイ＆通信対戦で熱くなれ!!

本作では、アドホックモードによる通信対戦＆協力プレイが可能。協力プレイは最大3人まで参加でき、友達同士で小隊を組んでミッションに挑戦できる。一方の通信対戦は4人まで参加でき、バトルロイヤルを楽しめる。ゲーム中で育成したMSも使用できるので、白熱した対戦になることは間違いない！



▲遠距離からの射撃に特化したMSなので、本作でもロックオン可能な距離が長い？



◀気の合う友達と声をかけ合って協力すれば、より楽にミッションをクリアすることができるはず！

Point オリジナルキャラクターももちろん使用可能!!

本作には、オリジナルキャラクターを使用＆成長させる楽しみもある。彼らは宇宙世紀に属するミッションにおいて使用でき、軍属を選ぶこともできる！

【宇宙世紀とアナザーの特徴】
・宇宙世紀……原作＆オリジナルキャラクターの視点でプレイ可能
・アナザー……原作に登場するキャラクターの視点でプレイ可能



▲プレイヤーの分身となるキャラクターを操り、宇宙世紀を追体験！



機動戦士ガンダム00

GN-002
ガンダムデュナメス

ソレスタルビーイング所属のロックオン・ストラトスが乗るMS。GNスナイパーライフルによる精密射撃は、地上から大気圏にいる外敵を狙うことも可能だ。



GNW-002
ガンダムスローネツヴァイ

巨大なGNバスターソードと、遠隔操作が可能なGNファングで敵をせん滅するスローネシリーズ。トリニティ兄妹の次男、ミハイル・トリニティがパイロットを務めている。



Column 大ボリュームのMSに超期待！

本作の目玉はなんといっても参戦MSの多さ。総数300機以上の大ボリュームなので、コアなガンダムファンでも納得の機体が見つかりそう。また過去の『ガンダムバトル』シリーズでは、サクやサムといったゲスト機体が参戦していただけに、今回もゲスト機体の登場に期待できそうです!!

▶Gアーマーのパーツに、ガンダムの上半身を装着しているマニアックな状態も登場!!





RX-78-2
ガンダム



頭つらぬく衝撃!!

BORDERLANDS™
ボーダーランズ

マトモな人間がほとんどいない、
独特の世界観を持つ骨太ACTが日本に上陸。
多彩な戦闘・育成システムに加え、
最大4人の協力プレイも可能!

かなりヤヴァイ「RPS」が来やがった!!

Borderlands			
2010年2月25日発売	¥7,140(税込)		
Xbox 360	ジャンル	ACT(ロールプレイングシューター)	ACT
	メーカー	発売元:マイクロソフト/開発元:Gearbox Software	協力
	備考	プレイ人数:1~2人/オンライン対応	育成

ジャマするヤツはすべて敵! 頼れるのは自分の力!!

本作はFPSとRPGのいいところを融合した、いわば "RPS" (ロール プレイング シューター)といえる作品だ。プレイヤーは賞金稼ぎとなり、ジャマをする盗賊やモンスターなどを自らの力でブッ倒しながら、広大な惑星で財宝を求めていく。今回はそんな本作のヤヴァイポイントをフルでお届け!

北米版との違いは…?

●倫理上不適切なキャラクター言動の削除 ●攻撃による身体分離、欠損の削除とその欠損オブジェクトの非表示 ●出血表現の緩和 ●死体への追加攻撃、過度な攻撃指示表示の削除 ●表現の違いにより、マルチプレイが日本語版のユーザー間のみ可能

舞台は荒野の惑星 Pandora

常に危険と隣り合わせ……それが本作の舞台となる辺境の惑星「Pandora」だ。しかし、この惑星には遥か昔にエイリアンが残した遺跡と、そこに眠る財宝があるという伝説が。この定かではない伝説を信じて、賞金稼ぎ達があとを絶たない。



▲どこかに眠るといわれるエイリアンの財宝を求めて、賞金稼ぎ達が荒野を駆けめぐる!!

RPGの育成・やり込み+FPSのド派手な爽快感=新感覚!!



ヤヴァイ その1 危険と隣り合わせの広大なフィールド





◀▲ただでさえ危険な荒野が夜になるともっと危険に。

荒れ果てた惑星で待つものとは!?

以前は平和だった惑星Pandora。だが、現在は街や港であった場所も盗賊などに襲われて、無法地帯となっている。盗賊のアジトもあり、いたるところが危険地帯である。また、峡谷や鉱山などには凶暴なモンスターが多く生息しており、財宝を狙うほかの賞金稼ぎ達も行く手を阻む。これらのフィールドには登れなさそうな屋根の上や、崖の中腹、瓦礫の間などさまざまな場所にアイテムが配置されていたり、惑星の謎に迫る場所があったりと、探究心をくすぐる。

危険はいたるところに…思わぬ場所から襲われ不意打ちされることも!





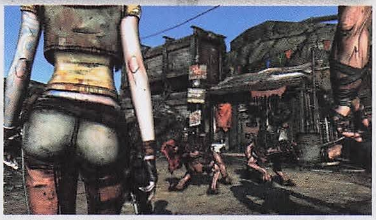
▲▶フィールドには、盗賊のアジトやモンスターの巣窟などのダンジョンも多数存在する。物陰からの攻撃に注意して進もう。



ヤヴァイ その2 イカレた盗賊と凶悪なモンスター

多種多様な敵がプレイヤーを狙う!

惑星にはプレイヤーの命を狙う盗賊やモンスターが数多く存在する。盗賊のなかには遠隔攻撃が得意な者や、爆弾で突撃してくる者などがおり、相手に合わせて戦法を考える必要がある。モンスターに関しては、岩場の穴倉を巣とする犬型のSkagが代表的な種族。仲間意識が強く、1匹を攻撃すると集団で反撃してくる。また、巨大モンスターの死骸を巣にしている鳥型のRakkも生息しており、巣に近づくと襲ってくる。そのほか、炎や毒などを吐きつけてくる突然変異種も存在する。



▲犬型モンスターSkagが群れを成して襲ってきた! 1匹では非力だが、これだけの数は脅威となる!!

ときには超巨大モンスターと戦うこともある!



▶超巨大モンスターが出現! 体内には何匹ものRakkが生息し、ともに襲ってくる!!

ヤヴァイ その3
自分色に染まる4人のキャラクター

21種類のスキルで自分好みに育成!!

プレイヤーは自分の分身を4人のキャラクターから選択可能。いずれも個性的で、それぞれに得意分野と苦手分野がある。RPG要素も充実している本作では、レベルアップで割り振れるスキルによって長所をさらに強化することも、弱点を補うことも可能。自分のプレイスタイルに合わせた育成が行えるのだ。

Roland「ソルジャー」



隙がない万能タイプ

「Crimson Lance」という部隊の傭兵だった彼は、各種武器をソツなく操ることができる。また、敵を自動で攻撃し、盾としても使える攻防一体型兵器「スコーピオタレット」を自在に設置する能力を持っている。



▲スコーピオタレットには耐久力や制限時間が設定されている。

Lilith「セイレーン」



透明化して敵を翻弄!!

4人のなかで唯一の女性である彼女は、自分自身を透明化して、その間に高速移動ができる「フェイズウォーク」という能力を持っている。攻撃する際にももちろん有効だが、逃げるための手段としても使える。



▲その美貌と特殊能力で、敵を翻弄しつつ戦おう。

Mordecai「ハンター」



射程外から狙い打て!

華奢な体の彼は、長身のライフルを持ち、敵の射程外から狙撃するスナイパー。その精密な射撃をフォローするペットの鳥「ブラッドウィング」を操るのが彼の特殊能力だ。得意な遠距離から目標を狙い打て!!



▲威力の高いライフルで狙撃し、敵に反撃もゆるさない!!

Brick「バーサーカー」



恐れ知らずの狂戦士

ほかの3人よりも一際大きい彼は自らの拳が最大の武器。特殊能力は、怒りを極限まで高めて爆発させる「バーサーク」。この間は拳でしか攻撃ができないが、強力なコンビネーションパンチをお見舞いできる!!



▲ジャブとアッパーのコンビネーションで敵を叩きのめせ!!

「ロール プレイング シューター」登場!!

ヤヴァイ その4
バリエーションがハンパない武器

武器は数十万通りに自動生成される！

ライフル、ピストル、ロケットランチャーなどの武器はランダムで自動生成される。性能はもちろん、細かい形状も異なり、同じ武器はほとんどお目にかかれない。



◀なかにはエイリアンが残した兵器も。

同じライフルでも性能や形状などが細かく異なる!



▲性能のいいスコープが装着され、高倍率で敵を狙うことができるライフル。



▲形状は普通のライフルだが、炎や雷など、追加効果があるものも存在する。

車からも攻撃!!



▲銃座と運転席が分かれている車。協力プレイ時に2人で運転と攻撃を分担できる。

ヤヴァイ その5
とことんやり込める多彩なクエスト

住人の依頼には無茶振りも多い!?





◀▼依頼されて盗賊のアジトを襲撃!! 奥にいるボスを倒してクエストクリアを目指せ！

100種類以上のクエストが待ち受ける！

本筋の物語とは別に、惑星の住人からさまざまなクエストを受けることができる。街の近くで暴れまわる盗賊のアジトの襲撃を依頼されたり、街のスイッチを押して回るようなお使いを頼まれたりと、そのバリエーションは豊富。また、クエストをこなすと経験値がもらえるほか、特殊な武器やアイテムなどが手に入ることも!!

ヤヴァイ その6
最大4人による白熱の協力プレイ

4人のフレンドと暴れまくれ！

本作最大の魅力はやはりオンラインを介したマルチプレイ。最大4人でできる協力プレイは、プレイ途中でも参加することが可能。1人だと倒せないような強力な敵も、複数人で戦えば倒せるはず。お互いの弱点を補って最高の連携を見せつけよう!! それでも暴れ足りない時は、専用ステージを使ってプレイヤー同士で対戦をすることもできる。これもまた、協力プレイとは一味違っておもしろい。



北米版を先行体験!!

2人協力プレイに挑戦!!

ここでは、海外ですでに発売されている北米版を使って、本作ならではのおもしろさが詰まった協力プレイの模様をお伝えしよう！ 今回は、レベル14同士の「バーサーカー」と「セイレーン」の2人で、Skagや虫型モンスターが多く生息する鉱山「Lost Cave」に挑戦してみた。鉱山に到着して初めに遭遇するモンスターの段階で、すでに自分よりもレベルが高いモンスターが登場し、とまどいを隠しきれない2人。1人では到底倒せないであろうこれらのモンスターと戦い、ときおり戦闘不能になりながらもなんとか先に進んでいくうちに、セイレーンが敵を翻弄し、その間にバーサーカーが背後から特殊能力のコンビネーションで一気に仕留めるという連携が実行できるようになってきた。そうしていくうちに、2人とも順調にレベルアップも果たしていく。強い敵をガンガン倒しているぶん、1人プレイのときよりも獲得できる経験値が多いみたい。そうこうして、ついにはマップの最奥部へと到達し、これでなんとかクエストクリア。レベルが2も上がり大満足の結果となった。



▲途中で何度もピンチの局面が訪れたが、お互い助け合い、なんとか強敵を倒した。晴れてクエストをクリア!!

実はセイレーンは……

喜びもつかの間、戦いを振り返ってみると、経験値と微量のお金を手に入れただけで、レアなアイテムはほとんどない……。どうやらセイレーンは敵を翻弄していたのではなく、アイテムの探索を真っ先にやっていただけだったみたい。そういや、助けに来るのが遅かったり、空になったアイテムボックスも多かった。味方まで翻弄するのはズルいよ！



◀道中のボックスにはどうでもいいものばかりが……。

Fate/EXTRA
フェイト/エクストラ

神話再臨——

『Fate/stay night』の世界の新たな可能性を目指した本作。謎の多かった世界観や戦闘に関するシステムなど、いよいよ詳細が見えてきた!!







謎のベールに包まれていた世界観がついに判明! バトルシステムのキモとなるキーワードもチェック!!

本作は人気伝奇AVG『Fate/stay night』の世界をベースにした対戦型ダンジョンRPG。世界設定の大枠は『Fate/stay night』に準拠しているが、主人公が衛宮士郎ではなくプレイヤー自身の投影であったり、物語の舞台が仮想世界であったりと、原作とはさまざまな面で違いがある。 今回は、その世界観を解説するとともに、戦闘やキャラクターの新情報にも迫ろう。

フェイト/エクストラ		
2010年3月18日発売予定	通常版:¥6,279(税込)/限定版:¥10,479(税込)※	
PSP ジャンル	RPG(対戦型ダンジョンRPG)	SF
メーカー	発売元:マーベラスエンターテイメント/開発元:TYPE-MOON、イメージエポック	冒険
備考	プレイ人数:1人用	対戦

決戦場は仮想世界

World 霊子虚構世界Serial Phantasm——通称・SE.RA.PHとは?

本作の聖杯戦争は『Fate/stay night』のように現実世界に英霊を呼び出すのではなく、仮想世界である霊子虚構世界「SE.RA.PH」の中で行われる。 また、 すべての参加者が入り乱れるバトルロイヤル形式ではなく、勝ち抜き式のトーナメントになっているのも大きな特徴だ。



▲戦いに敗れたものは、強制的に現実世界へと引き戻されてしまう。慎二の不吉な言葉「電脳死」が気になるが……。

SE.RA.PH内に存在する「アリーナ」

本作の戦いは、SE.RA.PH内の「アリーナ」と呼ばれるダンジョンで行われる。ライバルとの決戦までに6日間の猶予が与えられ、この間にプレイヤーは決戦に参加するための資格となる暗号鍵(トリガー)を手に入れることが義務づけられる。また、この期間に対戦相手の情報を集めたり、技量を上げて戦いに備えることになる。



▲アリーナごとに雰囲気は異なる。最初のアリーナは3Dで描かれたコンピュータ世界だ。

▼決戦日以外の戦いは「遭遇戦」となる。戦闘は途中で終了するが、敵の情報を得ることができる。



Check! アリーナには異形の怪物も!!

アリーナにはライバルとなるマスター&英霊のほか、 異形の怪物も徘徊している。この怪物達と戦うことで、英霊のパラメータをアップさせることが可能だ。



▲アリーナ内のザコ敵との戦闘で、 通常のRPGのようにキャラのレベル上げを行うこともできる。

※限定版は、武内崇氏描き下ろし豪華BOXにオリジナルフィギュア、イラスト集、サウンドトラックCDが同梱。

System 決戦に備え、マトリクスに情報を集めよ!!

英霊は、己の手の内をさらさないように、自分の正体である「真名」を隠して行動している。しかし、彼らは歴史や神話の英雄なので、戦いを通じてその手がかりを知ることができるのだ。これは『Fate/stay night』の世界でも重要な要素だったが、本作でも同様。戦いのなかで得られた情報は「マトリクス」という項目にまとめられていき、これを参考にして次の戦いへの対策を立てることになる。マトリクスに記された情報が多いほど、決戦で優位に立つことができるのだ。決戦に備えて、しっかりと情報収集を行っておきたい。



▲遭遇戦で英霊との戦闘をこなせば、多くの情報を得ることができる。



◀英霊はクラスによって戦闘のスタイルが異なる。戦いを重ねて正体を暴き出そう！

マトリクスには誤った情報が書き込まれることも!?

マトリクスには、相手のクラスをはじめ、筋力や耐久などの能力、切り札となる「宝具」など、戦いで得たさまざまな情報が記載されていく。ただし、これは推測でしかなく、正しい情報を得ていない場合は誤った情報が記されてしまう。誤情報を信じないように注意せよ！



信じるかどうかはプレイヤーが判断!!

◀最初は「???」で表示されていた項目がオープンに。慎二の英霊はアーチャーとなっているが真実か？



▲ライバルと戦うごとに新たな情報を入手していく。遭遇戦なら、負けてもペナルティはないのだろうか？

▼決戦までの猶予は6日間。来るべき日のために、アリーナでの戦いで、より正確な情報をつかめ！



より多くの情報を集め、聖杯戦争を勝ち抜け!!

New character 霊子虚構世界に挑む者

新たに登場が判明した4人のキャラクター。彼らはこの霊子虚構世界で、いったいどんな役割を担うことになるのか……。



冷静沈着な皮肉屋

アーチャー

CV：諏訪部順一

主人公のパートナー候補となる英霊で、冷静沈着な皮肉屋。　クラスは投擲が得意なアーチャーで、2本の短刀による白兵戦も得意としている。『Fate/stay night』に登場したアーチャーと瓜二つだが、同一人物なのだろうか？



▲『Fate/stay night』では、短刀による戦いがメインだったが、本作ではどのような戦い方に？



金髪碧眼の御曹司

レオ B.ハーウェイ

CV：朴 璐美

突如として主人公達が通う月海原学園に転校してきた少年で、世界有数の財力を持つハーウェイ財団の御曹司。金髪碧眼で端正な顔立ちをしているため一躍クラスの人気者となる。そのため、ひねくれ者の慎二からは逆恨みされることに。



▲霊子虚構現実にいることを理解しているような口ぶりで話すレオ。彼も聖杯戦争の参加者ようだが……。

キャスター

CV：斎藤千和

セイバーやアーチャーと同じく、主人公のパートナー候補となる英霊。やや能天気な性格をしているが、マスターに対しては絶対服従の姿勢を示す。　クラスは魔術師で白兵戦を苦手としているが、強力な魔術を操ることができる。



▲着物姿が特徴的なキャスター。本作で初登場となる彼女は、東洋出身の英霊だと思われるが……？

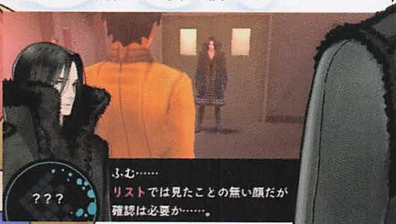


半獣の魔術師

葛木センセイ

CV：羽多野 渉

月海原学園の数学教師&生徒会顧問。常に落ち着いており、厳格な性格で生徒達からは恐れられている。『Fate/stay night』に登場した同名の葛木は、魔術師のマスターとして主人公の士郎と対立した。本作での葛木の役どころは？



▲聖杯戦争についての情報を集めているようだが、彼もやはりマスターなのだろうか!?



厳格な数学教師&生徒会顧問



戦闘も生産も結婚も!?すべてプレイヤーの行動しだい



Angel Love ONLINE®

エンジェルラブオンライン			
稼働中		基本プレイ料金無料	
PS3	ジャンル	RPG(MMO-RPG)	冒険
	メーカー	キューエンタテインメント	育成
	備　考	オンライン専用	協力
PC	ジャンル	RPG(MMO-RPG)	冒険
	メーカー	キューエンタテインメント	育成
	備　考	オンライン専用	協力



PS3とPCでプレイできる2つの無料MMO－RPG
『エンジェル』シリーズ2タイトルの 職業選択のコツ、教えます!

カワイイキャラと遊びやすさで、男女両方から支持される2タイトル。特に気になる職業選びのポイントをお届けしよう!

プレイする方法

PS3とPCのどちらで遊ぶ場合も、会員登録やソフトのダウンロードが必要になる。それぞれの方法を紹介するので、参考にしてほしい。

PS3の場合

❶PS3を起動してPlayStation®Storeへ

まずPlayStation® Storeにサインイン。その後ゲームソフトウェアをダウンロードして、本体にインストールする。

❷無料会員登録をする

ゲーム起動画面右上にある無料会員登録を押す。メールアドレスを入力して登録メールが届いたら、先ほどのメールアドレスと登録コードを入力。そのあとは、IDやパスワードなど基本情報を入れていく。この作業で『エンジェルラブオンライン』の準備は完了。『エンジェル戦記』をプレイする場合は、起動画面を立ち上げ、ID連携登録を選択する。

PCの場合

❶無料会員登録

公式Webサイトから、無料会員登録を済ませる。仮登録メールが到着したら、IDやパスワード、プレイするコンテンツを選択。2作以上を遊びたい場合はID取得後、Qonlineへログインし、「コンテンツ登録ページ」で手続きする。

❷ソフトをダウンロード&インストール

登録が完了したらソフトをダウンロードし、インストールする。このときは動作環境を確認し、PCのHDDにも空きがあるかチェックすること!　すべて完了したら、アイコンからゲームを始めよう。

エンジェル戦記™



簡単な操作で本格的なバトルが楽しめる

エンジェル戦記			
稼働中		基本プレイ料金無料	
PS3	ジャンル	RPG(MMO-RPG)	冒険
	メーカー	キューエンタテインメント	育成
	備　考	オンライン専用	協力
PC	ジャンル	RPG(MMO-RPG)	冒険
	メーカー	キューエンタテインメント	育成
	備　考	オンライン専用	協力

キャラクターメイク＆チュートリアルガイド

Angel Love ONLINE

◆世界を浄化すべくエデンの地へ

プレイヤーは天使として、邪悪な存在からエデンを守るためにこの地に降り立ち、人々のさまざまな願いを叶えることに！　それ以外にも素材を集めてアイテム生産に励んだり、ほかのプレイヤーと関係を深め結婚することも可能。自由にエンジェルライフを堪能しよう！


みんなに祝福されて教会で結婚式

◀結婚式には、友達を呼ぶこともできる。

こんな人にオススメ

- まったり遊びたい
- コミュニケーションを大切にしたい

キャラクターメイク　キャラクターの姿をカスタマイズしよう



◀髪や肌の色は、多くのバリエーションが用意されている。


正統派？　個性派？

キャラクターは豊富に用意されたパーツから、好きなように作成することができる。性別はもちろん、身長、髪型、髪の色、肌の色と細かく選択可能だ。自分そっくりなキャラクターや、インパクト重視のキャラなど思いのまま。容姿を確定させたら、名前と誕生日、血液型を決めて終了となる。

チュートリアル　エンジェル学園で基礎を学ぶ





チュートリアルでは、エンジェル学園で単位を取得していくことに！　ここで卒業最低限の5単位を揃えると、エデンの地に行くことが可能。また15単位以上そろえると、優等生試験という特別な試験が受けられる。

❶職業を決定

まずはどの職業になるかを聞かれるので、15種類から選ぼう。戦闘で活躍したい人は戦士や導士、アイテム作りに興味があれば、生産職がオススメ！　なお職業は、あとで変更もできる。

❷モンスターと戦ってみる

広場にモンスターがいるので、戦ってみよう。PC、PS3ともにスキルをショートカット登録できる。



❸生産しよう

生産職を選んだときは、アイテムを作れる。必要な素材やレシピを揃え、工房やかまどに行こう。そこでは、それぞれの職業に応じたものが作成できる。

❹クエストを受ける

採集や魔法など各講師のもとに行くと、単位を取得できるクエストが受けられる。自分が伸ばしたい能力のクエストを受けよう。ただし覚えていない技法の単位は取れない。

キャラクターメイク＆チュートリアルガイド

エンジェル戦記™

◆世界に潜む不穏な影の正体は……

舞台は、神々が作り出した楽園「ガイア」。プレイヤーは天から使わされた天使になり、各地で起こる異変の謎に迫っていく。本作では、さまざまなNPCからミッションを受けることで、自身を強化したり、物語を進めることができる。また各地には強力なボスがおり、1人でもパーティを組んでも、白熱のバトルを楽しめる。


神話の有名なキャラが敵として登場

◀ケルベロスなどの、強力な敵が牙をむく。

こんな人にオススメ

- ミッションを解決するのが好き
- 強い敵が多いほど燃える

キャラクターメイク　外見と職業を決めよう

まずは職業を決めることになるが、4つの職業ごとに装備やスキルが違うので、十分考えてプレイしたいスタイルに合ったものを選ぼう。職業が決まったら、キャラクターの容姿を決める。性別や髪型、肌の色など細かく選べるので、自分好みのキャラクターを作ろう。　外見が決まったら、　名前と誕生日、血液型を入れて完了！


職業で武器も変化



チュートリアル　聖域の門で必要な知識を覚える

キャラクターを作り、ゲームを始めると最初に聖域の門というエリアに着く。そこにいる教官に話しかけると、プレイに必要な情報を教えてくれる。彼らの話を聞き、アイテムの装備や戦闘の方法などの基本を覚えよう。

❶アイテムの装備

NPC「聖域の教官」に話しかけると、アイテムを装備するように言われる。まず基本情報とリュックを開こう。あとはリュックのアイテムを、基本情報の当てはまるパーツの位置にドラッグすれば完了。

❷HPを回復しよう

装備ができたら、画面右上に進みNPC「聖域の配給官」に会う。ここではアイテムを選び、右クリックで使用する方法と、座って自然治癒力を高める方法を聞くことができる。


座るかアイテムを使うとHP回復

❸戦闘は実戦で!!

画面の右下にいる「聖域の作戦官」のもとで、キャラクター情報の見方を教わる。これが終わると、実際にフィールドにいるモンスターと戦うことに！　ショートカットキーに基本的なスキルが割り振られているので、うまく活用しよう。



◀制限時間はないので、戦いに慣れるまで練習すべし!!

Angel Love ONLINE 職業案内

◆技法の組み合わせによって職業が変化

各キャラクターは技法と呼ばれるアビリティを習得でき、その組み合わせによって職業が決定する。技法の種類は、魔法・戦闘・生産などさまざまだ。一定の条件を満たすと、技法の入れ替えが可能になり、職業変更もできるようになる。

こんな人にオススメ

- 能力をカスタムしたい
- いろんな職業をやりたい
- 生産職も大好き

職業のタイプは2種類

職業には戦いがメインとなる戦闘職と、アイテム作りに重点を置く生産職がある。どちらを選んでも、展開に違いはない。

戦闘職～バトルで大活躍～

戦闘職には魔法が使える導士タイプと、武器で戦う戦士タイプがいる。細かく系統が分かれているので好みの方を選ぼう。

生産職～アイテムを作ろう～

釣りや採掘で素材を集め、それを加工しアイテムを作る職業。軽装しか装備できないが、機甲という専用の乗り物が用意される。





◀機甲には、いろいろなデザインのものがある!!

初期の職業リスト

最初に選択できる職業は戦闘系10種、生産系5種の計15種類。しかし技法を組み合わせることで、これ以外の職業になれる場合も!! ぜひ、いろいろな技法の組み合わせを試してみよう。

種別	職業	条件	解説
戦闘職	神聖導士	神聖を取得 精霊or大地を未取得	回復や回避率を上げる補助魔法の使い手。広範囲回復や、死亡した味方を復活させることもできる。
戦闘職	暗黒導士	暗黒を取得 精霊or大地を未取得	モンスターの召喚や、敵にステータス異常を与える魔法を得意とする。召喚できる魔物は複数存在。
戦闘職	精霊導士	精霊を取得 神聖or暗黒を未取得	精霊の力を借り、強力な魔法を使用。フリーズやファイアなど、属性を持った魔法を使用可能だ。
戦闘職	自然導士	大地を取得 神聖or暗黒を未取得	大地のエネルギーを利用した魔法を使う。攻撃魔法、補助魔法、回復魔法とバランスよく覚える。
戦闘職	重甲戦士	盾を取得	盾を装備し、防御力に特化した職業。条件を満たせば、導士系や戦士系問わず重甲戦士になれる。
戦闘職	戦斧戦士	戦斧を取得	斧やハンマーを使い、敵に重い一撃を与える。戦士系は重装備まで装備することができ、防御も万全。
戦闘職	刀剣戦士	剣術を取得	剣や刀を装備する正統派戦士。接近攻撃力UPの格闘や、物理防御力UPの強身技法を持つ接近戦のプロ。
戦闘職	槍戟戦士	槍術を取得	槍を武器として戦う戦士。複数回攻撃や、広範囲攻撃が可能になる技法を覚え、一騎当千の活躍を見せる。
戦闘職	射撃士	射撃を取得	弓やスリングを使い遠距離攻撃をする。命中率を上げる鷹眼や攻撃力を上げる狙撃などの技法を持つ。
戦闘職	忍者	忍術を取得	忍術や奇襲など、トリッキーな動きが得意。また幻化技法を持ち、分身や身代わりの術もできる。
生産職	武器匠	武造を取得	剣・刀や斧など、金属でできる武器全般を生産。また弓に必要な矢も、作成することが可能。

エンジェル戦記 職業案内

◆スキルを強化してキャラを育てよう

職業が選択できるのは、キャラクターメイクのときの1度だけ。その後はスキルを成長させ、能力を伸ばしていこう。スキルには全職業共通で使えるものや、職業専用のものがある。そのなかには、覚えるためにスキルの書が必要なものも! スキルの書はNPCから購入できるほか、モンスターが落とすことがあるので探してみよう。

こんな人にオススメ

- 戦闘に重点を置きたい
- 1つの職を究めたい

スキルは2つの種類がある

戦闘で使うと発動する「アクティブスキル」と、補助能力の「パッシブスキル」がある。「アクティブスキル」はスキル経験値を、「パッシブスキル」はスキルポイントを振り分けることで成長していく。



職業は4つ ▼物理系と魔法系、各2種類の職業がある。

職業別序盤のポイント



ファイター

パーティを守る鉄壁の盾

金属製の重装備と盾で、抜群の防御力の高さを誇る。また大剣や双剣など、威力の高い武器が装備できるのも魅力! 攻守で活躍するパーティの要的存在だ。

♂ ♀

序盤の攻略 1人ならバランス重視 複数なら特化したい

パッシブスキル「猛攻」系統で攻撃、「守護」系統で防御が成長する。1人旅を続けるのなら、バランスよく成長させるのがオススメだ。しかしほかの職業とパーティを組んでいくなら、盾役として防御力を重点的に上げるのもあり!



writer's Report

あるハンターの1日

ハンターを選んだ理由
見た目が好みでした

プレイキャラクター

名前:saiga(♂)
性能とか武器とか考えず、外見で職業を決めました。こんな判断基準もアリなはず! 今回のプレイ目標は「一人暮らしの寂しさをペットシステムで癒そう!」です。

目指せ! トップブリーダー!!

冒険するなかで、見覚えがあるモンスターを連れ歩いている人を見かけました。「これは何ぞ?」と思い、アテナの聖域にいる飼育天使さんに聞いてみると、なんでもペットが飼えるとか。それなら自分もハンターらしく、素敵な猟犬が欲しい! ペットは、バトルの手伝いをしてくれます。私が弓を使っているとき、モンスターを引きつけてくれたら最高!! ということで、自分もペットを飼うことに。その方法を聞くとレベル18で受けられるクエストか、ガイアモールで卵を入手しろとのこと。とりあえず、どんな卵があるかガイアモールをのぞくことにします。ガイアモールのアイコンから店に入り、卵の部分をチェック。ペット以外に、乗り物の卵なんかも売っているんですね。しかも、このときは白虎が売ってました! 白虎に乗って戦えたら、最高にカッコいいでしょう。いいな～虎、懐に余裕があるときに買いに来ますかね……。ペットの卵は、龍、犬、熊、緑の4種が販売されており、私が望む犬タイプも売ってました!! ただガイアモールの卵の難点は、確実にその卵が入手できるわけではないこと。卵だけでなくペットのえさなど、複数のアイテムのどれが当たるか運しだいなのです。価格



何が出るかは運まかせ

◀大当たりの伝説の卵や、各種ペット用品が入っている。ただし、もらえるのは1つだけ。



生産職
防具匠

条件 防造を取得

重装、軽装問わず、金属系の装備を制作する。また、重甲戦士の使う盾を作るのも防具匠の仕事だ。



生産職
裁縫師

条件 裁縫を取得

導士系の手袋や衣服、靴、頭飾が作れる。またアイテムの所持数を増やすリュックも制作可能。



生産職
工芸家

条件 工芸を取得

導士系が使用する杖や、各種アクセサリー作りを担当。生産職には必須の機甲用アイテムも作れる。



生産職
調理師

条件 調理を取得

集めた素材をもとに、料理を作れる。料理には、攻撃力UPや最大HPの増量などさまざまな効果が！

writer's Report

ある裁縫師の1日

裁縫師を選んだ理由
ゲームの中くらい夢見させて！

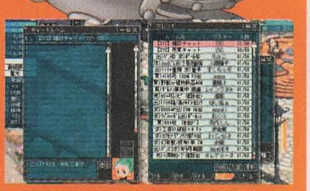


プレイキャラクター

名前：raiu（♀）
調合系の作業が大好きなので、悩むことなく生産職を選択。工芸にも興味がありますが、子どもの頃に憧れた服飾デザイナーにちなみ、裁縫師になってみました。

出会いはある日突然に……

チュートリアルもそこそこに、さくっとエデンに行くことに。行ける4つの国から、私は聖光城を選びました。だって、名前の感じが天使っぽいじゃないですか！　さっそく住人の願いを叶えようと、ウィート農場に行きます。そこのクエストで、パンプキンヘッドというモンスターと戦うことになったのですが、こいつが強い。私のレベルも低かったため、あっというまに倒されそうになりました。そんなところを、同じエリアにいた暗黒導士さんがさっそうと助けてくれたのです！　こういう協力プレイができるのも、オンラインの魅力ですよね。お礼が言いたくてチャットで話しかけたら、その方も初心者とのこと。「がんばりましょうね」という話で盛り上がり、フレンド登録までしてしまいました。しかもお近づきの印にと、アイテム「不思議の卵①」が贈られてきたのです。なんてイイ人なのかしら。　お返しは生産職らしく、作ったアイテムを贈りたいところです。裁縫師の生産物は、導士系の装備が多いですしね。さっそく裁縫レシピ商のところに行き、今買える最上位のレシピ「奇幻の法衣」を購入。がんばって素材を集めてアイテムを作るぞ!!



▲会った人に話しかけるほかに、フレンドのチャットで知り合いになる方法も！



ハンター

素早い動きで敵を翻弄

♂ ♀

軽装を装備し、近距離攻撃の槍や遠距離攻撃の弓などを使用できる。パーティのメンバーや戦況に応じて、前衛で敵を駆逐するか、後方支援かを選択しよう。

序盤の攻略 武器は常に2種類持ち歩くべし

パッシブスキル「狩猟」系統で遠距離攻撃能力、「隠者」系統で近距離攻撃の能力が上昇する。メインで使う武器を優先に能力を上げたいが、 戦況で有利な武器が変わるので、両方のタイプの武器を持っておいたほうがいい。



ウィザード

攻撃魔法のスペシャリスト

♂ ♀

雷、氷、炎、闇といった、強力な属性魔法を繰り出せる。レベルに合わせて攻撃範囲や威力が上昇する頼もしい存在だ。装備はローブ、武器は杖と法器がメイン。

序盤の攻略 防御と攻撃どちらを選ぶかはお好みで

パッシブスキル「精霊」系統で魔法攻撃の能力、「秘儀」系統で防御と耐性が成長する。防御の低さをフォローしてくれるパーティがいるなら、 圧倒的な火力を生かすために、攻撃特化タイプにしてみるのもおもしろいかも。



プリースト

ヒールなど補助魔法の使い手

♂ ♀

天使や精霊の加護を受け、攻撃魔法も使えるが、回復や補助魔法のほうが充実している。装備はローブ、武器は杖や法器を使用。パーティに1人は欲しい存在だ。

序盤の攻略 まずは防御の不安を減らしておきたい

防御力に不安があるので、パッシブスキル「生命」系統を成長させ、防御と耐性にかかわる能力を高めていきたい。またレベル8で、HPの上限が一時的に上昇する「ライフブレス」を、アテナの聖域にいる魔術講師から購入＆習得可能。

は500GPと安いので、 挑戦してみるのもあり！　ただ私は自分の運というものを信じられないので、クエストで入手する道を選びました。レベルを18まで上げ、サンライト城にいる飼育商人に話しかけます。あとはクエストを何度か繰り返すことで卵を入手できました。しかしそれは元素の卵で、残念ながら犬タイプは生まれないのですが……。でも大事なパートナーですから、大切に育てないと!!　卵はコロコロしていてカワイイし、そのままでも一応戦えます。でもレベルを上げて専用のアイテムを使うと、違う姿に進化するんですよ。その姿こそ、私が町で見かけたモンスターたち。特定のレベルにするたびに、進化させられると言われたら、育成好きの血が騒ぎます。まあレベル上げそのものは、ペットが戦うので手助けだけでいいのですが。今後は、かわいく頼れるペットを、一生懸命育てようと思います!!



成長すると見た目も大きく変わっていく!!

▲ペットは進化によって、外見も変化。飛行機に乗ったり、うちわを持ったり、その姿はとってもかわいい。連れ歩くのが楽しくなりそう。

CHECK! エンジェル＆ガイアモールを利用しよう

有料コンテンツを購入できる！

有料コンテンツを利用すると、ゲームを有利に進められるアイテムなどを入手することができる。精算方法はクレジットカードや、NET CASHなど8種類。各モールには、画面上のショップアイコンから移動可能だ。



▲ときには、お買い得アイテムが出品されていることも！　ただし、買い物のしすぎにはくれぐれも注意!!

こんなアイテムが購入可能



宮廷Wベッド（価格：50AP）

とってもゴージャスな雰囲気のWベッド。『エンジェルラブオンライン』内で作った家に、家具として置くことが可能。ほかにもいろいろな種類の家具があるので、好みのインテリアをそろえてみてはいかが？



PENTIO（価格：100AP）

『エンジェルラブオンライン』で、生産職が使用する機甲。ペンギンやコアラなど、キュートなデザインがいっぱいある。こんな機甲に乗れば、プレイするのがいつもより楽しくなること間違いなしだ!!



押忍!リーゼント(価格：100AP/GP)

両作品で購入できるペーパードール。同じシリーズでそろえると、まさしく番長スタイルに!!　トータルコーディネートする以外に、アクセントとして1部だけ取り入れるのもオシャレさんかも（笑）。

CHECK! 総額100万円ぶんのポイントと限定アイテムをゲットしよう!

なんとガイア＆エンジェルモールで使える100ポイントと、キュートなアイテムペーパードールを応募者全員にプレゼント！　さらに応募者抽選で各タイトル50名、合計100名に10000ポイント、総額100万円ぶんのポイントをドカーンと大放出!!　左のクーポンのスクラッチを削って出たシリアルナンバーを、各作品の専用フォームに入力し、ゲットしちゃおう！

●『エンジェルラブオンライン』『エンジェル戦記』URL
http://www.angelloveonline.jp/
http://www.angelsenki.jp/

●締め切り
2010年3月31日まで

※諸注意：雑誌公正競争規定の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に入選できない場合があります。

全員プレゼント! ペーパードールをゲットしよう！

シリアルナンバーを入力すれば、各タイトルでもれなくペーパードールアイテムをゲットすることができる！　『エンジェルラブオンライン』では電撃ゲームス限定の「電くまー」が、『エンジェル戦記』では「安全メット」がもらえる。

エンジェルラブオンライン



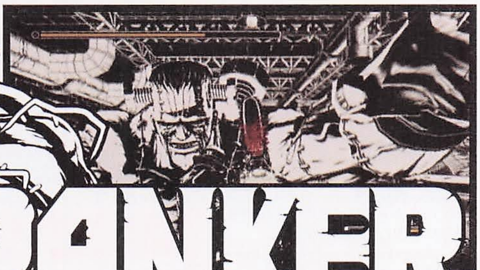
エンジェル戦記



▲「電くまー」 と「安全メット」は、それぞれトレードやバザーでの売買が不可のアイテムだ。

※クーポンに関するご質問は、ユーザーサポート（エンジェルラブオンライン【http://www.angelloveonline.jp/support/inquiry.php】　エンジェル戦記【http://www.angelsenki.jp/support/inquiry.php】）までお問い合わせください。またスクラッチの文字中で、0（数字のゼロ）とO（英字のオー）が判別しづらい可能性がありますので、ご注意ください。本クーポンに当選された方には、キューエンタテインメントオンラインサポート担当よりご連絡差し上げます。





RANKER
—上位ランカー—

デスウォッチに参加する
凶暴凶悪な地獄の処刑人が迫り来る！

殺戮ゲームショウ「デスウォッチ」には、参加者それぞれにスコアランクが設定されており、高ランクのランカーほど強敵ということになる。彼らを倒すには、力だけでなく知恵を絞って挑む必要がある！

デスウォッチ・ランキング124位
ヴォン・トアレンキラー

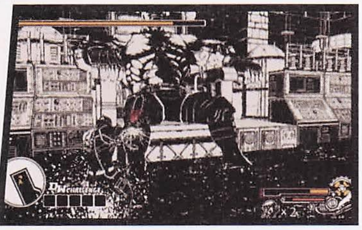
今回紹介するランカーのなかでは一番低いランクだが、巨大なメカアームから繰り出される強力な竜巻とパンチは、驚異的な破壊力を秘めている。ジャックとは序盤のステージで相まみえることに！





デスウォッチ・ランキング32位
フランク

某人造人間を彷彿とさせる風貌の大男。圧倒的なパワーと電撃攻撃を武器とし、ランクも上位に位置するという、まさに規格外のモンスター。しかし、"充電式"で動くため、隙を狙えば……!?



デスウォッチ・ランキング94位
鈴々（リンリン）

残虐なこのショーで目を引く艶やかな風貌。しかし、その実態は超がつくほどドSな性格のチャイナガールだった！　鋭利な刃が付いた特殊な扇で、華麗に相手を切り刻む。



フランクの体は大量の電気を帯びており、地面の水を伝って広範囲に攻撃が及ぶ。ジャックはこのピンチをどう切り抜けるのか!?

TURBINATOR ターピネーター

強烈な勢いで回転するジェットエンジンに向かって、できるだけ多くの敵を放り込み、高得点を狙うBBC。ただし、あまりにも吸引力が強力なので、ジャック自身も巻き込まれる可能性がある。エンジンとの距離に気をつけて敵を投げまくれ！





MAN DARTS マンダーツ

種目名のとおり、敵を矢に見立ててダーツボード目掛けてカッ飛ばすBBC。ジャックと敵の位置を調整し、手持ちのバットを使って豪快にスイングしよう！　打った敵をダーツボードの中心にあるブルに連続ヒットさせていけば、高得点も間違いないだろう。

BBC
—ブラッドバス・チャレンジ—

高視聴率必至の人気コーナー！
血まみれのゲームで高得点を狙え!!

世界中の大富豪達が大金を賭けるデスウォッチのなかでも、特に人気のコーナーがこの「BBC」！　ここでは通常のルールとは異なる特殊な課題アクションを行い、制限時間内に高得点を獲得することが目的となる。

HANABI ハナビ

大量の火薬が仕込まれた筒の中に敵を入れ、大輪の血の花火を夜空に打ち上げるというBBC。敵の数などによって、さまざまな花火を楽しむことができそうだ。





敵を倒す術は無数に存在！容赦なく体をブチ抜き、心臓をえぐり出すことも可能だ。



敵を抱え上げ、頭から便器に落とす屈辱的処刑方法。汚い野郎は流すに限るぜ！



敵の体から脊椎を抜き取る大技。骨抜き状態となった敵は地獄行き決定！



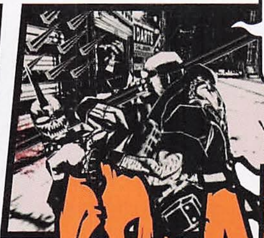


ACTION
—アクション—

使えるものはなんでも使え！
残虐コンボをド派手にキメろ!!

立ちはだかる敵は華麗なコンボでブチのめすのが礼儀！　ステージにあるあらゆる物を使って完全に葬り去ろう。



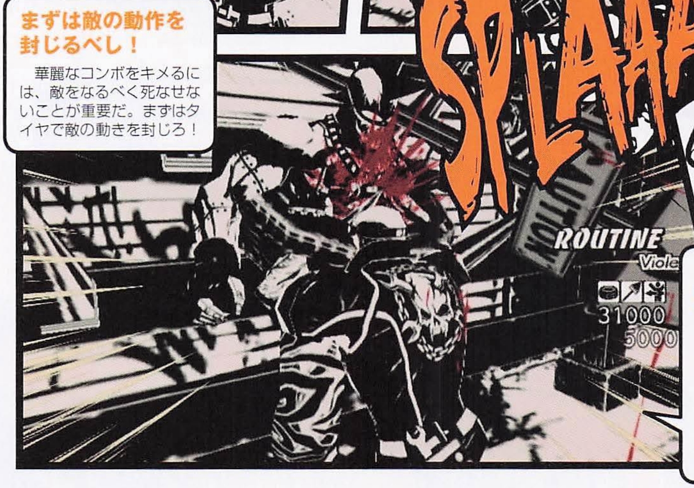


まずは敵の動作を封じるべし！

華麗なコンボをキメるには、敵をなるべく死なせないことが重要だ。まずはタイヤで敵の動きを封じろ！

つなぎの攻撃も華麗かつクールに！

敵の動きを封じた次は、近くの標識を引き抜いてその頭に突き刺せ！　何本まで刺せるか挑戦してみよう!!



トドメの攻撃は流血の大惨事に！

身動きがとれないところに追撃を加えられた敵は、肉体的にも精神的にも抵抗不可能に。ここは丁重にトドメを刺すべく、文字どおりトゲの突き出た壁に突き刺そう。コンボは組み合わせ次第で無限に広がる！

主人公 ジャック

自身の片腕にチェーンソウを装備し、殺戮ゲームショウ「デスウォッチ」の舞台に単身乗り込んできた謎多き主人公。 その強靭な体躯と神をも恐れぬ残虐アクションの数々で、強敵を豪快にブチのめす！

MADWORLD
マッドワールド

MADWORLD（マッドワールド）

2010年2月10日発売	¥7,140(税込)	
ジャンル	ACT	ACT
メーカー	発売元:スパイク／開発元:プラチナゲームズ	
備　考	プレイ人数:1～2人	

Wii

タイヤ、ゴミ箱、標識、激走する電車……。目の前にあるものはすべてが凶器と化す。空前絶後の残虐アクションがいよいよ日本上陸！　狂乱の舞台に歓喜せよ!!

ジャックの前に立ちはだかる難関と超危険な敵を大公開！

海外で人気を博した残虐ACT『MADWORLD』が日本に殴り込み！　開発は『BAYONETTA（ベヨネッタ）』でおなじみのプラチナゲームズというから、ACTファンからの期待も大きいハズ。今回は、本作の最大の魅力であるアクションの詳細に加え、主人公・ジャックが挑むことになる強敵と、刺激的なゲーム「BBC」の驚きの内容をお伝えする。

QUIZ MAGICACADEMY DS 二つの時空石



新キャラ&新モード満載の

アーケードで人気のオンライン対戦型クイズのDS版に、早くも続編が登場!!

クイズマジックアカデミーDS ～二つの時空石～		
2010年2月11日発売予定	¥5,250(税込)	
DS	ジャンル	ETC(コミュニケーションクイズゲーム)
	メーカー	KONAMI
	備考	プレイ人数:1～8人

対戦 協力 戦略

アカデミーライフを盛り上げる新要素と描き下ろしイラストをお届け!

マジックアカデミーの生徒になり、さまざまなジャンルのクイズ対戦に挑む『クイズマジックアカデミー』。その人気シリーズのDS版最新作の本作には、キャラやクイズのみならず、DS版ならではの新たな楽しみ方を多数追加! 今回はそれらを、描き下ろしイラストとあわせて紹介しよう!

CHECK 『QMA』の魅力は?

本作の最大の魅力は、やはり膨大なボリュームのクイズと、オンラインによる対戦。自分のランクに近い人と対戦できる仕組みなので、緊迫した白熱の対戦を楽しめるのがポイント。もちろん、1人用のモードも充実しており、やり込み度も大幅にアップ。自分の分身として選べる、魅力的なキャラたちにも注目だ。



▲クイズのジャンルは全8種類。前作の7万問を超えるボリュームにグレードアップ!

新要素1 DSの通信機能を使ったいろいろな遊び方を用意!

ゲームの目的は、マジックアカデミーの生徒の1人になり、ほかの生徒とクイズで対戦して自分のランクを最高ランクの賢者まで上げていくこと。最高ランクを目指すだけでも十分なやり込み度だが、ほかにもDSの通信機能を使った、いろいろな遊び方が用意されている。友達を誘ってこちらも遊んでみよう。

▼屋内や野外にある無線アクセスポイントに接続することで、アイテムや仲間を入手!





▲クイズに正解するとスピードが上がるレース風対戦モード。最大6人で飛距離を競う。

CHARACTER キャラクター

マジックアカデミーの生徒達は個性派揃い! キミは



お気に入りのキャラをカスタマイズ!

◀衣装やアイテムを入手し、キャラの外見を自由にカスタマイズ可能。これらアイテムを集める楽しみも!

本編では数多くの生徒達のなかから、自分の分身となるキャラを選択。前作で購買部の生徒だったリエルや、さらに2人の新キャラも追加されたりと、本作では人数もグンと増加。より賑やかになったアカデミーライフを楽しもう。

●登場生徒リスト

男子	女子
レオン	ルキア
セリオス	シャロン
カイル	クララ
ラスク	アロエ
サンダース	マラリヤ
タイガ	ユリ
ユウ	セラ
クロニカ	ヤンヤン
ケイオス	リエル
	ライラ

初登場のキャラクターをピックアップ!



セラ
CV:野中藍

ダンジョンで出会う記憶喪失の少女。失われた過去の記憶には、何か秘密がありそうだ。

ダンジョンで出会う少女

プレイヤーのライバル!?

ケイオス
CV:杉田智和

プレイヤーの前に立ちはだかる謎の青年。とぼけた印象を受けるがその実力は……!?

クイズ マジック アカデミー

DS版『QMA』の最新作!!

新要素2 アカデミーモードにRPGが!? クイズ形式の「ダンジョン攻略」を公開!

アカデミー内を歩き回り、ほかの生徒とのイベントや対戦を行いつつストーリーを楽しめるアカデミーモード。前作でも好評だったこのモードに、新たにRPG的な遊びができる「ダンジョン攻略」が追加された。このモードはダンジョンを進みながら、出現するモンスターをクイズで倒していくというもの。モンスターを見事撃破すれば、ランクアップに必要な魔法石やアイテムの入手が可能だ。



▲モンスターの種類も豊富で出題クイズも多種多様。協力プレイで過酷な戦いを乗り切っていこう!

POINT1 ダンジョン攻略は協力プレイも可能!

ダンジョン攻略は、シングルプレイだけでなく、最大8人までの協力プレイも可能となっている。しかも、パーティメンバーが一緒に攻撃すると、協力攻撃を繰り出すこともある。メンバーが増えるほど有利に戦えるので、自分が不得意なジャンルは得意な仲間を見つけて、一緒にダンジョン探索に出かけよう。

POINT2 戦闘ではクイズに答えて攻撃!

ダンジョン攻略では、次々と現れるモンスターを、クイズに答えて倒していく。その戦闘はターン制で、自分のターンでは出題されるクイズを答えて、一定数答えたところでターン終了。そこまでの得点に応じたダメージをモンスターに与えることができる。そして倒し切れなかった場合、モンスターのターンとなり、味方は防御態勢へと移行。このとき、各キャラの得点がモンスターの攻撃力を下回ると、倒されてしまう仕組みだ。最終的にモンスターの体力をゼロにすれば見事勝利となる。逆に、味方全員が倒されると全滅となる。なお、連続でクイズに正解するとダメージが増えるほか、装備を替えても攻撃力が上がる。装備を求めてダンジョンに潜る、という楽しみ方もありだ。



◀協力プレイでは、メンバー同士で協力して技を発動可能。ダメージだけでなく演出にも注目だ!

POINT3 クイズの結果で戦闘報酬が決定!

ダンジョン内のモンスターをすべて倒すと、ダンジョンクリアとなる。その結果に応じて、魔法石やマジカ、アイテムなどをゲットできる。なお、校内の転送室に行けば、フリーダンジョンにも挑戦可能だ。



本誌だけの特別描き下ろしは、手作りチョコに挑戦中のシャロン。果たして彼女の手作りチョコレートを食べられる幸せ者とは……!?

誰でプレイする!?

CHECK 生徒以外の教師達にも注目!



▲クイズのジャンルごとに、個性的な教師達が登場!

クイズを出題する教師達も生徒に負けないぐらい個性豊か。しかも、前作では生徒の1人(の霊体)として登場したサツキがノンジャンルクイズ担当の教師になるなど、ニューフェイスが登場!



ノンジャンル担当
サツキ
本校の卒業生。優しい性格のため、生徒へのお仕置きにためらいを感じている。



SP Bonus!3

.hack//Link

www.dothack.com

「The World」というゲームの世界と現実世界。この2つをめぐる壮大な英雄譚に、ピリオドを打つ時がやって来た! 歴代キャラと"ユニゾン"し、立ちはだかる困難に挑め!!

.hack//Link(ドットハック リンク)			
2010年3月4日発売予定	通常版:¥6,279(税込)/絶対包囲パック:¥10,479(税込)		
PSP	ジャンル	A・RPG	ACT
	メーカー	バンダイナムコゲームス	対戦
	備考	プレイ人数:1〜3人	

『.hack』最終章のシステム&登場キャラクターを総まとめ!

近未来のネットワークゲーム「The World」にまつわる英雄譚を描いてきた、人気A・RPG『.hack』シリーズ。その最新作にして最終章でもある『.hack//Link』の発売まで、あと1カ月余りとなった。今回は、本作の魅力の1つである、練り込まれたシステムの数々を総まとめ! 同時に、個性豊かなキャラクターたちを、登場作品や勢力ごとに紹介していく。



英雄にあこがれるゲームが得意な中学生

主人公
九竜トキオ
CV:三瓶由布子

退屈な日常に不満を抱いていたゲーム好きの中学2年生。転校生の天城彩花から渡された黒いディスクの力で、大人気のネットワークゲーム「The World R:X」の世界に生身で迷い込んでしまう。以降はカイトやハセヲといった歴代の英雄たちと協力し「The World」を救う旅に出ることになる。



▲歴代キャラはもちろん、新キャラたちも魅力的。彩花とAIKAの関係にも注目したい。



「The World」にトキオを導く美少女転校生

ヒロイン
天城彩花
CV:小清水亜美

謎の美少女
AIKA(アイカ)

歴代ヒーローたちとユニゾンして

Xthフォームで仲間がパワーアップ!!

エックス

トキオとUPCたちは、特定の条件を満たすことで最終形態であるXthフォームにチェンジ可能! Xthフォームになると、攻撃回数が増えたり新たなスキルを習得したりして、戦闘力が大幅にアップする。さらに、クロスレンゲキが強力になるなど、いいことづくめだ。ここではXthフォームにチェンジできるUPCを、登場作品ごとに紹介!



通常フォーム

Xthフォーム

外見も強力に!!



.hack//SIGN

「The World」のシステムの中枢を担う、アウラの覚醒の物語を描いたTVアニメ。主人公の司や紅衣の騎士団の団長・昴などが仲間になる。



.hack//

「The World」の影に潜むモルガナとの戦いを描いたゲーム第1弾。主人公のカイトとその仲間である「.hackers」の主要メンバーが仲間に。



シックザール

トキオの前に立ちはだかる正体不明のハッカー軍団

「The World」を開発したサイバーコネクト社が雇った凄腕のハッカー集団。「The World」の中枢を司る“アカシャ盤”の管理を任されており、そこに介入しようとするトキオたちと敵対する。

SYSTEM CHECK システムチェック

ユニゾンPCと2人で探索&バトル！

本作では、プレイヤーが操作するトキオと、パートナーのユニゾンプレイヤーキャラクター（UPC）の2人でフィールドの探索やバトルを行う。UPCは物語を進めることで仲間になる歴代キャラから選択でき、その数は30人以上！　さらに、一緒に冒険して親密度が上げると、連係攻撃で敵にダメージを与えやすくなるなどのメリットが得られる。自分のお気に入りのキャラと一緒に、「The World」の新たな冒険に出かけよう！



◀UPCは、トキオたちの拠点であるグランホエールにいる。ここで話しかけて、一緒に冒険する相手を選ぼう。



▶フィールド上の特定のエリアに近づくとイベントが発生する。プレイヤーキル（ＰＫ）の場面に出くわすことも!?



ユニゾンコンボで連係攻撃！

◀攻撃などで敵のブレイクゲージを0にすると、相手は吹き飛ぶ。このときにLボタンを押すとユニゾンコンボがスタート。タイミングよくボタンを押して連係攻撃だ！



UPC（ユニゾンPC）との連係がカギに!!

リンクジャッジで親密度アップ!!

▶冒険中は、UPCが移動や戦闘についてさまざまな提案を出してくる。これにどう答えるかでリンクゲージが変動。ゲージが上げれば、クロスレンゲキが決めやすくなるなどのメリットが得られる!!



クロスレンゲキで大ダメージ！

▲ユニゾンコンボで上昇するレンゲキゲージがＭＡＸになると使える強力なコンビネーション攻撃、それがクロスレンゲキだ。強力なのはもちろん、演出等もＵＰＣごとに用意されており、どれも必見!!

The Worldの新たな危機に立ち向かえ！



.hack//G.U.

志乃のカタキである「三爪痕(トライエッジ)」を追う、ハセヲの成長を描いたゲーム第2弾。ハセヲにかかわった、さまざまなキャラたちが仲間に加わる。

.hack//Roots

「死の恐怖」と呼ばれ恐れられるＰＫキラー・ハセヲの誕生と、挫折を描いたＴＶアニメ。志乃やタビーといったヒロインたちも仲間になる。

E.T.C.

小説版『.hack』シリーズの主人公たち。「.hack//AI buster」からアルビレオ、「.hack//CELL」からは碧がそれぞれ参戦する。

PS3

新たな恐怖とともに『バイオ5』が生まれ変わる





人気サバイバルホラー『バイオハザード5』が、数々の追加要素とともに再誕！　大注目となる新要素に迫る!!

生き延びられるか――この狂気の世界から

第2の追加エピソードが公開！ 新しい「ザ・マーセナリーズ リユニオン」にも注目!!

スペンサー邸を舞台にした「LOST IN NIGHTMARES」に引き続き、2つ目の追加エピソードの詳細が判明！「DESPERATE ESCAPE」と名づけられたこのエピソードに、ジルとジョッシュが挑む!!　また、スコアを競うミニゲームとして好評だった「THE MERCENARIES」も、キャラクターを一新してさらにパワーアップした。今回は、新たに判明した情報を中心に発売目前の本作の魅力を紹介していこう。

Jill Valentine
ジル・バレンタイン

『5』本編の主人公であるクリスのS.T.A.R.S.時代からのパートナー。爆発物やトラップの処理、ピッキングなどを得意とする。

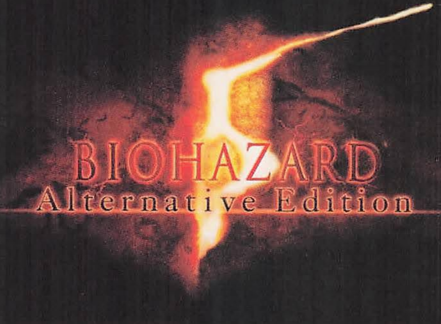




洗脳から解けたジルが主役！

▲追加エピソード第2弾の主役はジル！　パートナーは本編でも活躍したジョッシュだ!!

▶長きにわたる洗脳の呪縛から解放されたジル。本編で見せた驚異的な体捌きは健在!?



バイオハザード5 オルタナティブ エディション

2010年2月18日発売予定	¥4,990(税込)		
PS3	ジャンル	A・AVG(サバイバルホラー)	ACT
	メーカー	カプコン	協力
	備考	プレイ人数1～2人／オンライン対応(最大4人)	

追加エピソードやコスチュームはDLCとしても配信！

今回紹介した追加エピソードなどは、DLCとして3月配信予定だ。『5』を持っている人はこちらを利用する手もある。

追加コンテンツ	「LOST IN NIGHTMARED」¥500(税込)
追加内容	同名の追加エピソード（エクストラ フィギュア「THE MERCENARIES REUNION」2キャラアンロックを含む)

新エピソード

「DESPERATE ESCAPE」

トライセル施設から、協力して脱出せよ！

「DESPERATE ESCAPE」では、洗脳が解けたジルと救援に駆けつけたジョッシュが、トライセル施設から脱出するシーンを体験できる。時系列的には、本編でクリスがジルの洗脳を解いた直後。疲労していたジルを残して、ウェスカーの追跡を再開した頃だと推測できる。協力プレイにも対応しており、ジル、ジョッシュの2人を操作可能だ。協力してマジニの包囲網を突破せよ！





パワーを生かしてマジニを圧倒する！

▲がっしりとした体格と、実戦でつちかわれた経験を武器にマジニたちを一蹴！　ジョッシュならではの戦闘アクションは必見だ。

Josh Stone
ジョッシュ・ストーン

対バイオテロ対策部隊であるBSAAの、西部アフリカ支部に所属するデルタチームの隊長。『5』本編では、クリスたちの支援役として行動をともにした。



ジルとジョッシュの新コンビが結成！

▲2人が合流！　お互いに面識はないと思われるが、連携はうまくいくのだろうか……？

◀炎が吹き上がる施設内を、2人が協力して進む！　目的が脱出なだけに、制限時間もある!?



パートナーキャラとしてジョッシュが参戦！

◀本編でも活躍していたジョッシュを、ついにプレイヤーが操作できる！



群がる敵を蹴散らして進め！

▶トライセル施設内には、多くのマジニが徘徊している。無事に脱出できるか!?



数々の強敵が目の前に立ちはだかる！

◀本編でクリスたちを苦しめたチェーンソーマジニも登場！　協力して迫りくる敵の猛攻を切り抜けよう！

新エピソード

「LOST IN NIGHTMARES」

不気味な洋館へ潜入し、スペンサー卿の行方を追え！

『バイオハザード』シリーズに深く関わる人物であるスペンサー卿。このエピソードでは、クリスとジルがスペンサー卿を確保するため、スペンサー邸へ潜入したシーンが語られる。『5』本編で回想シーンとして描かれて事件の結末こそ判明しているものの、そこに至る過程は一切不明。「LOST IN NIGHTMARES」は、この謎に包まれていた部分を解き明かす重要なエピソードといえるだろう。



NEW CREATURE
狂気の番人

背中が異常に隆起した異形の怪物。イカリのような鉄塊を振り回し襲ってくる。



洋館で2人を待ち受けるのは……

▲薄暗い廊下を注意深く進む2人。その姿や周囲の雰囲気は初代『バイオハザード』を彷彿とさせる。

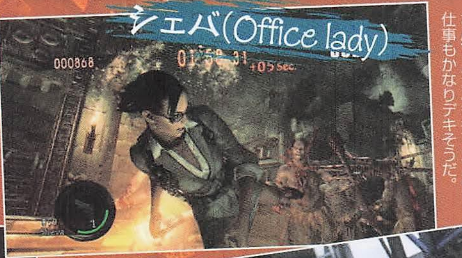
THE MERCENARIES REUNION

ミニゲーム

現れる敵を倒し、制限時間内でのスコアを競う「THE MERCENARIES REUNION」。ここでは、現時点で判明している新キャラクターたちを紹介していく。



◀鋲やスパイクが付いた服にサングラス。髪型もオールバックで、ワイルドさが漂う。



◀その姿はまさに"戦うお姉さん"。メガネもキマっており、仕事もかなりデキそうだ。



◀パワードスーツを身に付けたクリス。ガトリングガンがメイン武器なのだろうか。



◀赤いフードをかぶり、ミステリアスな雰囲気が漂う、民族衣装姿のシェバ。

▶初登場となるジョッシュ。装備や格闘アクションはどうなるのか注目したい。



追加コンテンツ	「DESPERATE ESCAPE」	¥500(税込)
追加内容	同名の追加エピソード（エクストラ フィギュア「THE MERCENARIES REUNION」2キャラアンロックを含む）	

追加コンテンツ	コスチュームパック1	¥200(税込)
追加内容	コスチューム2種（エクストラ フィギュア「THE MERCENARIES REUNION」2キャラアンロックを含む）	

追加コンテンツ	コスチュームパック2	¥200(税込)
追加内容	コスチューム2種（エクストラ フィギュア「THE MERCENARIES REUNION」2キャラアンロックを含む）	



世界は1人の

多数のダンジョンに囲まれ、外界と接点が断たれた街ウィザレストに崩壊の危機が迫る。脱出を試みる魔法使いとして魔物が徘徊するダンジョンに挑み、外界への道を見つけ出せ!!

WiZmans World ワイズマンズワールド

WiZmans World (ワイズマンズワールド)		
2010年2月25日発売予定	¥5,229(税込)	
DS	ジャンル	RPG(崩壊と再生のRPG)
	メーカー	発売元：ジャレコ／開発元：ランカース
	備考	プレイ人数：1人用

冒険 育成

主人公の魔法使い

外界探索に任命された新米魔法使い。優秀な魔法使いであるジゼルに魔法の知識、技術を教えられ、本来4つの属性に分類される通常の魔法に加えて、無属性魔法を扱うことができる。初めてのダンジョンで出会った、ジゼルに生み出されたという3体のホムンクルスとともに、さまざまな未知のダンジョン群に挑む。



▲ダンジョンに1人でいたところをジゼルに発見され、育てられたという経歴を持つ。

外界へ到る道を求めて——世界崩壊の謎を探求するRPG

本作は、終焉に向かう世界からの脱出を目指す、ダンジョンRPG。今回はイベントでの選択肢で物語が変わるマルチストーリー、チェイン攻撃が熱い戦闘、人工生命体であるホムンクルスをモンスターと融合させるアニマフュージョンなど、奥深いシステムを備えた本作の魅力について解説！

隔離された世界からの脱出を夢見てあがく人々——

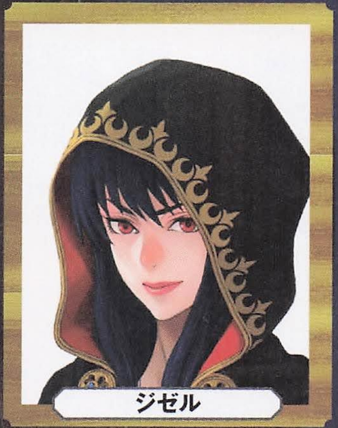
隔離された街ウィザレストの住民たちは、何世代も前から外界を目指して未知のダンジョンに挑み続けてきた。街の住民達には魔法の知識があり、積み重ねてきた魔法使いとしての経験もある。しかし、いまだ外界へ通じる道を発見できずにいた……。



アダン

魔法の知識に長けたウィザレストの代表者

▲ウィザレストを統治する魔導長。ジゼルとともに人を造り出す研究を行っていたことがあり、人工生命体に関する高度な知識を持っている。



ジゼル

主人公の育ての親にして街でも随一の実力を誇る魔法使い

▲魔法に関する一流の知識、技術を持つ優秀な魔法使い。ダンジョン内で発見した幼い主人公を一人前の魔法使いになるまで育成した。

人工生命体ホムンクルス

ホムンクルスとは、ジゼルによって生み出された3体の人工生命体のこと。妖精のような姿をしており、それぞれ個性豊かな性格をしている。あらゆる有機物、無機物と融合して、その力を行使できるという能力で主人公の手助けをする。

主人公をサポートする3体のホムンクルス



エーン

メンバーの暴走を抑えるストッパー的存在

▲ことあるごとに問題を起こす他のメンバーを注意する、委員長タイプのホムンクルス。



ドゥー

常に物事を合理的に考える理論派のホムンクルス

▲クールな性格のホムンクルス。自分達に得があるかどうかで物事を判断しがち。



トォーリ

元気いっぱいの明るいホムンクルス

▲フレンドリーな言葉使いのホムンクルスで、メンバーのムードメーカー的存在。

魔法使いの手に委ねられた。

世界 再生か崩壊か。プレイヤーの行動で変化する世界

危険なダンジョンに囲まれた街、ウィザレスト。主人公は、アダンの命でダンジョンを探索していくことに。各ダンジョンは広大なうえに、再生と崩壊を繰り返す不安定な状態にあるため、街とフィールドを何度も行き来しながら、少しずつ開拓していくことになるだろう。

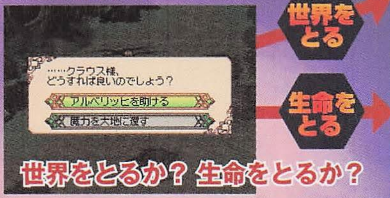


▼リアルタイムに再生や崩壊が起こり、内部構造が変化！

▲武具、アイテムの購入や住民からサブクエストを受注できる。

運命の選択

ストーリーが進むにつれて、主人公は世界の命運を分ける選択を迫られる。主人公の決断によってダンジョンは姿形を変えていき、ストーリーにも影響を与えていく……。





◀ダンジョンが崩壊前の状態まで回復するが、瀕死の住民は命を落とす。

◀瀕死の住民を救出して感謝されるが、ダンジョンの崩壊が進む。

戦闘 攻撃をつなげることでダメージが増すチェインバトルシステム！

フィールドを徘徊する敵シンボルに触れると戦闘になる。戦闘は、素早さとコマンドごとに設定された倍率値をもとに行動順が決まる「チェインバトル」。同一勢力の攻撃が続く限りボーナス効果が得られ、戦闘を有利に進められる「チェイン攻撃」を、何回つなげられるかが勝利へのカギとなる。



画面上に行動順が表示

◀画面上の表示は、味方のチェイン攻撃をより多くつなげる方法を考えるのに便利。味方キャラで挟まれた敵を優先的に倒すのが最も基本的な戦術となる。

チェイン攻撃

同一勢力の攻撃をつなげるとチェインが発生。攻撃が続く限りダメージやステータスにボーナスが加算され、大ダメージを与えられる。



◀チェインを5回以上つなげると、キャラのカットインが入り、気分を盛り上げてくれる。

連戦ボーナス

複数の敵シンボルが近くにいる状態で戦闘に突入すると連戦となり、勝利時の経験値、お金、ドロップ率にボーナスがつく。



▲◀複数の敵グループと一度に戦う。

成長 アニマフュージョンでホムンクルスをカスタマイズ！

ホムンクルスを魔物の魂と融合させるとホムンクルスの姿が変化し、融合したモンスターの能力やスキルを身につけられる。また、融合を重ねても、以前融合した敵の能力を継承することができる。



アイテムを融合すればさらに協力に！

◀資金が必要だが、融合の際に特定のアイテムを加えると、能力を強化したり、スキルを習得したりできる。

▶▶アニマフュージョンの例





ココにはまる！ モンスターの属性が重要！

敵やホムンクルスには属性が存在する。属性には優劣があり、敵の弱点となる属性で攻撃すれば大ダメージを与えられるが、逆に敵が耐性を持つ属性で攻撃するとダメージが激減してしまうことになる。





△ホムンクルスや敵の通常攻撃は属性ダメージ扱い。耐性を持つ敵には効果が低くなる。



◀能力やスキル、好みのビジュアルを意識して強力なパーティにしていこう!!

自分だけのパーティを組もう！

予約特典スペシャルシングルCDをGETせよ！ ▶▶『ワイズマンズワールド』を予約購入すると、カルトな人気を誇るロックバンド"六弦アリス"が手がける、本作のテーマソング「忘却チルドレン」「X軸上の旋律」を収録した予約特典スペシャルシングルCDが入手できる。"六弦アリス"は、卓越したメロディセンスを持ち、ゴシックロックから民族音楽までカバーする多彩な楽曲と独特の物語性を持った歌詞により、アニメファンやゲームファンを中心に熱狂的な支持を得ている人気のロックバンドである。



大人気対戦型FTG、発売迫る!!

TATSUNOKO VS. CAPCOM ULTIMATE ALL-STARS

新たに判明した新キャラクターとこれまで紹介した情報を総まとめ

本作は、対戦格闘の話題作『タツノコ VS. CAPCOM』(以下、タツカプ)のバージョンアップ版。5人の新キャラが追加され、ネット対戦もできるようになる。今回は、追加された新要素とともに、前作から引き続き登場するキャラをまとめて紹介しよう。



▲待ち遠しかった新キャラがもうすぐ使える！各キャラの性能をチェックしておこう。

来週の発売を控えて、新着情報も続々更新。本作に関する新情報をすべてお届けしよう！

TATSUNOKO VS. CAPCOM ULTIMATE ALL-STARS

2010年1月28日発売	¥3,990(税込)	
Wii	ジャンル	FTG(対戦格闘)
	メーカー	カプコン
	備考	プレイ人数:1〜2人／オンライン対応

ACT 対戦

新キャラ1

ヤッターマン2号

出演作品　「タイムボカン」シリーズ

電気を帯びたステッキを使って多種多様な技を繰り出す

発売を直前に控えたこのタイミングで、さらなる新キャラクター「ヤッターマン2号」の存在が明らかになった。「タイムボカン」シリーズのファンにはお馴染みの武器、"シビレステッキ"を使った技に注目しよう！

CHECK! 左手に持ったシビレステッキが相手に炸裂！



◀シビレステッキで相手を突いている。連続ヒットしているので、必殺技かも？

CHECK! バリアのようなエフェクトに注目！



▲左手に盾のような光のエフェクトが発生している。見た目から判断するとバリアのような役目を果たしそうだが……？

CHECK! 飛び道具？ピンク色のエフェクト！



▲シビレステッキを振りかざしたモーションに注目。ピンク色の弾が地面に弾んでいるように見えるが……。

CHECK! ハイパーコンボ!? 巨大な爆発が巻き起こる!!





▲▶2号がアップになる演出から、ハイパーコンボだと思われる。攻撃範囲がかなり広そうな技だ。

前作からのキャラクターももちろん登場！

前作からは、タツノコが10人(ボヤッキーとトンズラーは、ドロンジョの必殺技で登場)、カプコンは11人のキャラクターが再登場し、新キャラも含めると総勢26人。タツノコとカプコンのキャラクター同士タッグを組めるので、タッグの組み合わせは250通り以上！　なお、例外として、ほかのキャラクターと比べて体が大きいゴールドライタンとPTX-40Aは、タッグを組まずに1人で戦う。

タツノコプロ

タツノコからは「科学忍者隊ガッチャマン」や「ヤッターマン」が中心となり、キャシャーンやイッパツマンなど、有名アニメの主役級キャラクターが勢ぞろい。

大鷲の健



出演作品
「科学忍者隊ガッチャマン」

白鳥のジュン



出演作品
「科学忍者隊ガッチャマン」

キャシャーン



出演作品
「新造人間キャシャーン」

テッカマン



出演作品
「宇宙の騎士テッカマン」

ポリマー



出演作品
「破裏拳ポリマー」

CAPCOM

カプコンは『ストリートファイター』『ロックマン』シリーズなど、対戦格闘やアクションのキャラクターが中心。クイズゲームから異色のキャラも登場する。

リュウ



出演作品
『ストリートファイター』シリーズ

春麗



出演作品
『ストリートファイターII』シリーズ

モリガン



出演作品
『ヴァンパイア』シリーズ

アレックス



出演作品
『ストリートファイターIII』シリーズ

バツ



出演作品
『私立ジャスティス学園』シリーズ



新キャラ2
テッカマンブレード
出演作品「宇宙の騎士テッカマンブレード」

相手のガード方向を惑わす手段を豊富に持つキャラ

移動速度は遅いが、通常技のリーチが長いのが特徴。少し離れていても連続技に持ち込めるうえ、必殺技を絡めた連続技も狙いやすい。注目したい技は、攻撃範囲が広い2段技のジャンプ強攻撃と、前方に素早く移動したあと時間差でテックランサーによる追撃を行う必殺技。空中、地上ともに相手のガード方向を惑わせる技を持っており、攻めが得意なキャラクターといえる。

CHECK! ダッシュで低空から攻め込む!



◀地上でダッシュをすると斜め上方に飛び上がる。素早く低空で繰り出すジャンプ攻撃はかなり強力だ。



新キャラ4
コンドルのジョー
出演作品「科学忍者隊ガッチャマン」

飛び道具とダッシュの速さで相手を翻弄する

ダッシュの移動速度が速く、また地上と空中に放てる2種類の飛び道具を持つため、遠距離戦を得意とする。飛び道具の1つは、前方にまっすぐ弾を飛ばす技。もう1つは、地上では斜め上方、空中では斜め下方にエアーガンを連射する。ほかの必殺技は、ワイヤー弾を飛ばして相手を拘束しながらダメージを与える技や、攻撃を受け止めて! 反撃する技などがある。

CHECK! 間合いを保ちエアーガンで攻撃



◀しゃがみ強攻撃は、バックステップをしてエアーガンを撃つ。自身の得意な間合いにしやすい攻撃だ。

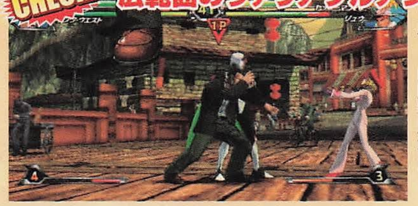


新キャラ3
フランク・ウエスト
出演作品『デッドライジング』

ゾンビを呼び出しトリッキーな連係で攻める

ゾンビを呼び出す変わった必殺技を持つ。相手を捕まえるゾンビを呼ぶ技は、ボタンの種類で出現する位置を画面の左右と上部の3カ所から選択できる。それとは別にカートに乗って猛スピードで突っ込むゾンビは、背後から呼び出せる。この2種類のゾンビは同時に呼び出すことが可能。連続技はやや決めにくいキャラクターだが、さまざまな連係を駆使して攻めることができる。

CHECK! 広範囲のヴァリアブルアシスト



◀ヴァリアブルアシストは、カメラからフラッシュを発して攻撃する。攻撃範囲は広く、ほぼ画面全体だ。



新キャラ5
ゼ ロ
出演作品『ロックマンX』シリーズ

優れた移動技を持つオーソドックスな万能タイプ

移動速度が速いうえ、2種類の飛び道具と強力な対空技を完備した、申しぶんのない性能を持つキャラクター。あえて弱点をあげるなら、連続技にハイパーコンボを組み込みにくいというくらいだ。また、飛燕脚という移動手段になる必殺技も持っており、ボタンを押し分けることで、地上では前方と斜め上方の2方向、空中では真下、前方、斜め上方の3方向に素早く移動できる。

CHECK! 複数ヒットする技を多く持つ



◀通常技で複数ヒットするものがいくつかあり、連続技をつなぐのが簡単。扱いやすいキャラクターだ。

ヤッターマン1号



出演作品「タイムボカン」シリーズ

鴉



出演作品「鴉-KARAS-」

ドロンジョ



出演作品「タイムボカン」シリーズ



ボヤッキー
トンズラー

イッパツマン



出演作品「逆転イッパツマン」

ゴールドライタン



出演作品「黄金戦士ゴールドライタン」

ロック・ヴォルナット



出演作品『ロックマン DASH』シリーズ

灰燼の蒼鬼



出演作品『新 鬼武者 DAWN OF DREAMS』

ロール



出演作品『ロックマン』シリーズ

想鐘サキ



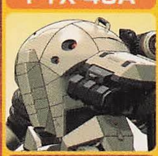
出演作品『QUIZなないろDREAMS 虹色町の奇跡』

ビューティフル ジョー



出演作品『ビューティフル ジョー』

PTX-40A



出演作品『ロスト プラネット』

進化した『タツカプ2』のシステム&新要素をチェック!

2on2の対戦格闘ゲーム

『タツカプ』は、キャラクターを2人選んで戦うタッグマッチ。対戦の途中で別のキャラクターと交代したり、一時的に画面に呼んで戦闘に参加させたりと、2on2ならではの駆け引きが楽しめる。また、攻撃には弱攻撃、中攻撃、強攻撃の3種類があり、順番にボタンを押していくだけで初プレイでも簡単に連続技を狙えて爽快感は抜群! 本作は、前作をもとに各キャラクターのバランスが調整されているので、より対戦が盛り上がるはずだ。



▲キャラクターごとに性能が違い、組み合わせは自由自在。相性のいいタッグを探してみよう。

新要素1 ネットワーク対戦が可能

本作からファン待望のWi-Fi通信対戦が可能となっている。モードは4種類あり、勝敗でバトルポイントが変動する「RANKED BATTLE」、ライバル登録した相手と戦う「RAIVAL BATTLE」、フレンド登録をしている相手と戦う「FRIEND BATTLE」、あらゆるプレイヤーと戦える「FREE BATTLE」と、楽しみ方に合わせて選べる。なお「RANKED BATTLE」では昇格戦があり、これに勝てばランクと称号が変化する。



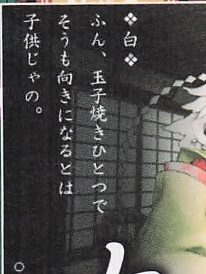
▲称号は名前の下に表示される。赤い炎のプレートは攻撃重視、青い水のプレートはガード重視を示す。

新要素2 ミニゲームがパワーUP

前作で登場したミニゲーム「AK殲滅ミッション」が「ULTIMATE ALL-SHOOTERS」と名前を変えて進化。弾を撃って敵を倒していくシューティングで、プレイヤーは攻撃方法が異なるテッカマンブレード、大鷲の健、リュウ、PTX-40Aの4キャラから選択可能。



▲ステージが分岐するなど、前作をはるかに超えたボリュームで再登場! 4人での協力プレイも可能。



東京鬼祓師

TOKYO MONO HARA SHI

鴉乃杜學園奇譚

物語の鍵を握る"呪言花札"の番人の存在が判明。新たなキャラクターと物語を読み解くための世界設定を紹介しよう！

東京鬼祓師 鴉乃杜學園奇譚			
2010年春発売予定	¥6,279(税込)		
PSP	ジャンル	AVG(學園ジュブナイルAVG+RPG)	冒険
	メーカー	アトラス	謎解
	備考	プレイ人数:1人用	育成



力が欲しくば、我を手にするがよい。

主人公の協力者達が判明!

伝奇を題材にした物語と、ダンジョン探索の楽しさをあわせ持つ期待の新作『東京鬼祓師 鴉乃杜學園奇譚』。その世界観を中心に、本作の魅力をお届けしていく。

主人公を主と呼ぶ"呪言花札"の番人

白（まお）

(CV：沢城みゆき)

呪言花札の番人である白札の化身。解き放たれた呪言花札を封印するために、主人公と行動を共にする。



▲見た目は少女だが、その正体は白札の化身。白い鴉（カラス）にもその身を変化させることができるなど、不可思議な力を持つ。

物語

何者かが解いた呪言花札の封印



物語の舞台は現代の東京・新宿。この世界に存在する、開けることが禁忌とされる小さな匣（はこ）が、何者かによって開けられてしまう。そこに入っていたのは、この世に災厄を起こすと伝えられる"呪言花札"と呼ばれるものだった。



▶呪言花札の封印を、何の目的で誰が解いたのか？ そして世界の運命は!?





封札師の力を得る主人公

七代千馗（しちだいかずき）**(名前変更可能)**

正しい情報を読み解ける力"秘法眼"を持つ高校生。彼が所属する日本OXAS（オクサス）の命令で、呪言花札を回収するために鴉乃杜學園へ転校する。

システム

學園を舞台にしたAVG+RPG



本作はシナリオを進めるAVGパートと、ダンジョン探索を行うRPGパートという2つのパートで進行する。呪言花札を回収するため、學園の内外で情報を集めることになる。

AVGとRPG 2つのパートで進行



◀普段は鴉乃杜學園の生徒として過ごす。學園ならではのイベントも！





▶封札師として、學園の地下に広がるダンジョンを探索。呪言花札を探し出せ！

会話システム

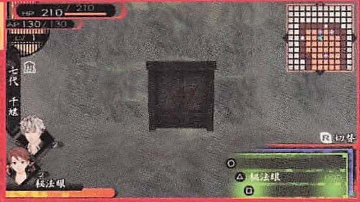
本作では、さまざまなキャラクターへの返答として選択肢以外に9種類の感情で答えるシステムが採用されている。その返答によっては、物語が分岐することも。



◀感情入力による返答によって、物語だけでなくキャラクター同士の関係も変化する。

ダンジョン探索

主観視点で進むダンジョン探索。そこでは、さまざまな仕掛けが主人公たちを待ち受けている。また、主人公達の特殊能力"秘法眼"が仕掛けを解く鍵になることも。



◀ダンジョンは主観視点で進み、何人かの仲間とともにバトルや謎解きに挑むことに。

世界観

“呪言花札”をめぐる物語が展開

物語の中核となる存在“呪言花札”。本作に登場するさまざまな組織や人物が、この呪言花札を求めて行動を起こすことになる。ここでは本作の世界観に加え、現在判明している組織の関係を解説していく。





▲花札を模した形の呪言花札。日本OXASがこの札を求める理由とは？

呪言花札 オーパーツの一種

呪言花札はカミフダ（超古代文明の遺産であるオーパーツ）の一種。その札には、膨大な量の情報が蓄積されているとされている。そんな呪言花札は現在、鴉乃杜學園の地下に広がるダンジョンにあり、その影響を受けたものを恐ろしい隠人（おに）へ変えている。





用語解説

秘法眼
あらゆるものの正しい情報を読み解ける能力。主人公達は図書館で受けたアンケートでその能力を見出され、封札師となる。

封札師
秘法眼を持つ者だけが受けられる特殊な試験を突破した者に与えられる称号。封札師である主人公達は、日本OXASの職員である。

學園の地下に眠る

鴉乃杜學園（からすのもりがくえん） その地下に呪言花札が眠る學園

主人公達が転校してくることになる都内の學園。その地下のダンジョンでは、呪言花札の封印が解かれて以来、隠人（おに）と呼ばれる魔物の姿が目撃されていた。それは、地下に眠ると思われる呪言花札が生物に影響を与え、魔物化したものだった。


◀呪言花札の強大な力は、封札師ではない一般の生徒を巻き込むことも。

回収が目的

日本OXAS（にほんおくさす） カミフダ回収に奔走する組織

OXAS
Ooparts eXploration and Archives Squad

正式名称は、国立国会図書館収集部特務課で、オーパーツの一種であるカミフダを回収・保護するために設立された組織。封札師はここに所属する。



伊佐地大督（いさちだいすけ）（CV：大塚明夫）

日本OXASの主任。主人公達の封札師試験の試験官で、彼らの上司でもある。



▶厳しくも優しい主人公達の上司。たまに妙にオヤジくさくなるのも彼の魅力だ。

協力関係？

鴉羽神社（からすばじんじゃ） 主人公が居候する神社

鴉乃杜學園の近くにある神社。日本OXASとも関係を持つ神主がいる神社で、主人公の住まいとなる場所でもある。境内には狐像と狛犬像がある。



▲日本OXASから派遣された主人公を預かる神社の神主。彼と封札師の関係とはいったい？


▶鴉羽神社の狐像と狛犬像。秘法眼の持ち主にのみ、神使の姿が見える。

羽鳥清司郎（はとりせいしろう）（CV：大塚芳忠）


鴉羽神社の神主。料理が得意で、羽鳥家の食事はすべて彼が作っている。

羽鳥朝子（はとりあさこ）（CV：佐藤利奈）


清司郎の娘で、鴉乃杜學園の教師。主人公の正体は知らされていない。

狐像が姿を変えた神使 鍵（けん）（CV：井上和彦）

狛犬が姿を変えた駆け出し神使 鈴（すず）（CV：豊崎愛生）

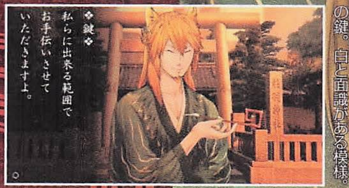
注目！ 鍵と鈴はダンジョンでナビ役として活躍！

鴉羽神社の神使（しんし）である鍵と鈴は、ダンジョン探索時に主人公達を助けてくれる。バトルには参加しないようだが、ダンジョンで主人公達を悩ませる仕掛けを解くヒントはもちろん、戦いでも隠人の弱点などをナビゲーションしてくれる。

「封札師の坊。私の声が聞こえていやすね？」



▶神使である鍵と鈴は、地脈の力を利用することでさまざまな情報をダンジョンにいる主人公に伝えられる。



◀つかみどころがない性格の鍵。白と面識がある模様。

ひょうひょうとした性格の神使。その正体は鴉羽神社にあるキセルをくわえた狐像で、秘法眼を持つ者のみ、神使としての姿が見える。



◀明るい性格の鈴には、癒しキャラ的な側面も。

鴉羽神社にある狛犬の神使としての姿。神使としては駆け出しで、一生懸命だがおっちょこちょいなため、鍵や白によくからかわれる。

PSP

喧嘩番長4 一年戦争

ケンカバンチョウ



▲王将でバイトする3年の多胡大輔。実際に店内に入り、料理を食べることもできる!

喧嘩番長4 ～一年戦争～			
2010年2月25日発売	¥5,229(税込)		
PSP	ジャンル	AVG(アクションアドベンチャー)	ACT
	メーカー	発売元:スパイク/開発元:バレット	恋愛
	備考	プレイ人数:1～2人用	協力

高校生活を彩る、3つの要素をピックアップ!

2005年からシリーズ展開をしてきたアクションアドベンチャーの最新作が、満を持して登場! 今回の舞台となるのは、札付きの不良達が大勢通う紅南高等学校。その高校に在学し、最強と称される番長・阿久津を倒すべく、主人公・勇太は校内の不良達300人に立ち向かい、最強の番長を目指していく。今回は阿久津を始めとしたライバル達の情報だけでなく、恋愛やカスタマイズといったやり込みが楽しめる、本作ならではの要素もあわせて紹介していこう。

CHECK! TVCMにアッキーナ登場! 次号独占インタビュー!!

本作のプロモーションイメージキャラクターに起用されたのは、アッキーナことタレントの南明奈さん! 今後、TVCMの出演などで、本作の魅力を伝えてくれる。さらに次号では、なんとアッキーナ独占インタビューの掲載が決定! 番長愛を語ります!!



恋も喧嘩も頂点(テッペン)獲らせていただきます!!

漢(おとこ)は強さだけじゃない! シリーズ第4弾となる本作では、漢を磨くためのさまざまな要素がパワーアップ!



容姿端麗で色気漂うお姉さん

純真無垢な箱入りのお嬢様

天真爛漫なトラブルメーカー





▼キレイなお姉さんに誘われて、ついていかない男がいますか!

◀綾乃の素直な言葉に、色恋沙汰にうとい勇太も、思わずクラリ?

恋もモノにしてこそ、真の漢!

本作では、学生生活になくてはならない一大イベント「恋愛」を、3人の女の子と体験することができる! しかし、勇太の通う紅南高校はとにかく野郎臭い男子校なので、愛だの恋だのといった雰囲気は皆無……。というわけで彼女達とは、偶然街で出会ったり、それ以外の方法で知り合うことになっていくようだ。強くなることにしか興味のない勇太は、彼女達と接していくうちに、喧嘩以外の青春を送るようになるのだろうか?

短大に通う19歳
澤村 愛
紅南高校近くの短大に通う女子短大生で、細かいことは気にとめないクールな性格。真意の見えないオトナな態度とナイスバディで、マイペースな勇太をも惑わす。

天然ボケの女子高生
白鳥 綾乃
紅南地区の女子校に通う、箱入りのお嬢様。おしとやかで品行方正だが、少々天然ボケ。裏表のない純粋な言動に、思わずドキリとさせられる場面も。

あどけない15歳
弘田 麻衣
不良な世界に憧れる中学生。甘えん坊で積極的な性格で、底抜けに強く一直線な勇太を振り向かせるべく追いかけてくる。が、そのせいでいつもトラブルが絶えない。

① いいからオレについて来い! 恋愛模様

② マジカッケー！　マジシビー！

カスタマイズ

さらに広がったやり込み要素！

真の漢を目指すならば、身だしなみやライフスタイルにもこだわるべし！　本作では、キャラクターカスタマイズに使用できるアイテム数がシリーズ最多なのはもちろんのこと、新たに「たまり場」と呼ばれる空間カスタマイズが追加され、さらにやり込み要素が広がっている。ここでは、その２つの要素の一部をピックアップしていこう。また、ひと足早く本作をプレイしたインプレッションも、要チェックだ！

1 シリーズ最大のアイテム数！ キャラクターカスタマイズ

前作同様、服装や髪型を自由に変更できるキャラクターカスタマイズ。大幅に増えたアイテム数に加え、本作から街のエステで肌の色の変更や、タトゥーシールを貼ることができるなど、よりファッショナブルにキメられるように！



◀ヘアスタイルを変えて気分転換。たまにはナンパなカッコも悪かねぇな？



▼腕に映えるタトゥーシール。ビシッとキマれば、気合いも入るぜ！

タトゥーシールでクールにキメろ！

2 奪い取った「たまり場」を快適空間にカスタマイズ！

たむろしている不良達を倒すことで使用可能になる、本作からの新要素「たまり場」。ここでは、睡眠、技の設定、着替え、セーブなどができ、椅子や机などのさまざまなアイテムを運んで、好きなようにカスタマイズすることができる。



▶気に入った物を運んで、自宅以上の快適空間を作ろう！

面子が揃えば打てるのか!?



◀雀卓を持ち込んで麻雀も!? 勝負ごとなら負けらんねぇ！

体験インプレッション！ 自分好みの番長スタイルで頂上を目指せ！

シリーズは前作の『3』をプレイ済みの俺。とにかく見た目にこだわりたい派の俺としては、前作のパーツの量にもかなり満足していたけど、今回のカスタマイズのやり込み具合ときたら、マジでハンパねぇ！　前回よりもカスタマイズできる部位は増えているし、豊富な技の組み換えや、ちょっと笑えるパーツなどもあり、凝りだしたらキリがない。さらに「たまり場」を自分好みにカスタマイズできるのには恐れ入った。リアルで昔、ソファー置いたなぁ……とか思い出しちゃったよ！（担当／男塾先輩）



▲カスタマイズのほかにも、協力プレイが可能。全国の猛者達が紅南高校に攻め込んでくるらしい!?



「オレと勝負するのならば まず紅南の看板を背負う覚悟をしろ」

紅南番長
阿久津 栄一

紅南高校の頂点に君臨する、最強の漢。男気にあふれ礼儀を重んじる性格で、校内での人望も厚く、近隣校の不良達からも尊敬を集める、漢のなかの漢！



三沢 誠司（二年）

二年のトップで、阿久津の右腕。誠実な性格で周囲からの信頼も厚く、次期番長はこの男で間違いないと言われている。

次期番長と目される、阿久津の右腕



▲阿久津に心酔する三沢。生意気な勇太を見過ごすはずがない。



鬼島 耕平（三年）

誰の下にもつかず、女ばかり追いかけている自由人。しかしじつは、阿久津に並ぶほどの実力者なのでは、と噂されている。

誰にも縛られない、根っからの自由人



▲常にひょうひょうとした態度の鬼島だが、その実力とは？



八神 真（一年）

中学時代からその実力が知られ、新入生の中で最凶と目される喧嘩エリート。「死神」の異名で恐れられている。

暴れ始めると手がつけられない、“死神”



▲凶暴な八神。勇太とは、必ずぶつかることになるだろう。



「1コや2コの年の差なんて 関係ねぇっ！ 一番強ぇヤツが一番スゲェ！」

主人公
速水 勇太

地区最強の漢といわれている阿久津を倒すため、紅南高校に入学した一年生。阿久津を倒し、自分が一番になりたいというだけで、野心を持たない純粋な性格。

③ つべこべ言わずに拳で語れ！

ライバル

勇太の前に立ちはだかる300人の強敵たち！

不良達のエリート校である紅南高校には、番長・阿久津を筆頭に、腕に覚えのある悪ガキどもが集まっている。300人にも上る不良達すべてに、学年、クラス、名前が設定されており、いわゆる「名無しのザコ」は１人も存在しない。ここでは、大きな壁となって勇太の前に立ちはだかるであろう、特にアクの強い野郎どもを紹介する。片っ端からぶっとばして名を上げ、頂上（テッペン）目指して突き進め!!



電撃大王が本気で0から創る純度100%オリジナル季刊コミック誌
DENGEKI DAIOH
電撃大王ジェネシス
予価:500円
GENESIS
1月19日創生!
表紙&付録A2ポスターは「よつばと!」のあずまきよひこ
「ワールドエンブリオ」が話題沸騰中!! 最新作は魔法少女モノ!?
妄想奇行
～アドレッセンス・アバター～
森山大輔
電撃大王で『ケメコデラックス!』好評連載中! ジェネシスでは"魔王VS勇者様"なギャグが大爆発
あしたの今日子さん
いわさきまさかず
電撃文庫の人気イラストレーターが初のコミック連載に挑む!
Monochrome Myst
椎名 優
豪華執筆陣
犬上すくね／茜 虎徹／絶叫×大野也太
FLIPFLOPs／松沢まり／稲井稲井
竹葉久美子／堤 利一郎／氷樹一世
水上カオリ ほか
執筆ラインナップ続報や最新情報をCHECK!!
「電撃大王GENESISブログ」
http://genesis.dengeki.com/

新作 PREVIEW

今月も新作が盛りだくさん!! 気になるタイトル、見逃しているタイトルはないか、ココでチェック!!



不思議のダンジョン 風来のシレン3 ポータブル

PSP 不思議のダンジョン 風来のシレン3 ポータブル

2010年1月28日発売	¥5,040(税込)			冒険	戦略
ジャンル	RPG	メーカー	発売元:スパイク/開発元:チュンソフト	備考	プレイ人数:1人用

CHECK! PSP版で追加されたダンジョンを大公開!!

PSP版『風来のシレン3 ポータブル』での最も魅力的な追加要素は、PSP版オリジナルとなる6つの新ダンジョンだろう。シレン、センセー、アスカの3人が1人だけで挑むことになる新ダンジョンは「けいたいダンジョン」といい、マップ上のメニュー画面からいつでも挑戦可能。既存のダンジョンに比べて難易度も高めと思われるので、やり込みがいもあることだろう。





◀アスカは二刀流ができない点以外はシレンと同じ感覚でプレイ可能。

▲盾を装備できず防御面が不安なセンセー。二刀流の攻撃力を生かし、反撃を受けずに戦うのが重要になりそうだ。



▶「けいたいダンジョン」の出現条件は不明だが、クリア後ではなさそうだ。



▶シレン1人で戦うこと自体は珍しくないので、どのようなダンジョンの仕組みになっているのかが気になるところ。



人語を理解する語りイタチ コッパ

シレンと長い間ともに旅をしてきた相棒。口が達者で、動物の言葉を訳してくれる。



数々の冒険をくぐり抜けた風来人 シレン

まだ若いながらも、幼い頃から数々の冒険をくぐり抜けてきた風来人。トレードマークの三度笠と縞合羽を身にまとい、新たな冒険との出会いを求め、からくり屋敷伝説の残る村へとやって来た。

凛とした女剣士 アスカ

少年時代のシレン、コッパと冒険したことがある女剣士。シレンと久々に再会する。

シレンの叔父であり剣の師匠 センセー

酒好きのいいかげんな浪人に見えるが、剣の腕は一流。今回の旅のきっかけとなる。

仲間と一緒にダンジョン探索! 『風来のシレン』PSPに初登場!!

入るたびにダンジョンが変化し、やり込み要素満載の『不思議のダンジョン 風来のシレン』シリーズがついにPSPで登場! 仲間たちと繰り広げる壮大な冒険を、PSP版の新要素とともに楽しもう。



◀本作ではレベル継続で挑むダンジョンが登場。難しければレベルを上げよう。

物語 伝説のからくり屋敷が姿を現す!



久しぶりに都に来たシレンとコッパは、十数年ぶりに再会したセンセーから「伝説のからくり屋敷の鍵だ」と言われ、石でできた奇妙な形の鍵を見せられる。刻々と姿を変え、その奥に秘宝が眠るという伝説の屋敷に興味を引かれたシレンは、センセーとともにその屋敷を探す。

◀調子のいいセンセーに振り回されるシレン。2人はからくり屋敷の秘宝を見つけられるのか?

システム 仲間とともに道を切り開け!

仲間と一緒にダンジョンへ入り、協力して進められるのが本作の特徴。3キャラすべてを自分で操作することも可能なので、より行動の幅が広がっている。





◀操作キャラだけでなく、仲間のHPが0になってもゲームオーバーに。

▲ときには1人で冒険する場合も。仲間に頼るだけでは攻略できない。

PS2 PSP 萌え萌え2次大戦（略）2[chu～♪]

2010年2月4日発売予定 PS2版￥7,140(税込)／PSP版￥6,090(税込み) 戦略
ジャンル SLG(萌え燃え戦略シミュレーション+アドベンチャー) メーカー システムソフト・アルファー 備考 プレイ人数：1人用

萌えキャラだらけの第2次世界大戦、開戦!!

本作は第2次世界大戦に登場した数々の兵器が、萌え擬人化して登場する戦略SLG。大戦略』シリーズのシステムソフト・アルファーが制作を手がけている。PS2版とPS版では収録されるシナリオが違うので、育成できるユニットや敵ユニットが異なるのが特徴。そこで、ここではそれぞれのシナリオの内容や登場するキャラクターをチェックしていこう！



◀史実が基だが、歴史を知らなくても物語は十分楽しめる！

PS2版収録シナリオ

PS2版には太平洋戦線の乙女たちが熱い戦いを繰り広げる連合軍編と、ミリタリーファン必見のドイツ軍編を収録！

ドイツ軍編 ソ連軍と対をなすシナリオで、史実を重視した展開が魅力となっている。

フランシス 万能タイプの鋼の乙女。リーダーのルリに憧れており、彼女を守ることを何より優先しようとする。

ヴェルヘルム 古くから作られていたが、なぜか外見も中身も幼い鋼の乙女。戦闘では、対空戦も地上戦もこなすことができる。

連合軍編 アメリカ海軍の鋼の乙女たちが活躍するシナリオで、前作の人気キャラも多数登場！

PSP版収録シナリオ

PSP版は、日本人にも馴染みが深い日本海軍編と、新キャラが多数登場するソ連軍編がプレイ可能！

ソ連軍編 実在した部隊「夜の魔女」をモチーフにした鋼の乙女たちが登場するシナリオ。

いちこさん おっとりした性格の黒髪美人。機体としては優秀だが、精神的に打たれ弱い。また、敵の怪しい行動を見抜くなど、鋭いところも。

日本海軍編 前作の人気キャラが多数登場するシナリオ。敵はもちろんアメリカ海軍！

スターリナ 美しい容姿とただならぬ威圧感で人々の心をとらえる鋼の乙女。パンサーやティガーといった、数々の戦車を破壊してきたことから「アニマルキラー」の異名を持つ。

2種類のゲームモードを収録！

本作にはAVGパートとSLGパートの2つのパートが存在。SLGパートの戦闘結果によって史実と異なる展開を迎えることも。ぜひ、キミ自身の手で乙女たちを幸せな結末に導こう！

AVGパート



◀フルボイスで物語は進行。プレイヤーは乙女たちを指揮して、勝利を目指す。

SLGパート



▶戦闘はターン制。必殺技や特殊技を駆使して敵をせん滅していく。

PSP&PS2収録シナリオ

新キャラ2人が活躍する「ビルマ戦線編」は両ソフトに収録。

ビルマ戦線編 新勢力「日本陸軍」が中心のシナリオで、「幻のブルマ」を探すことに!?

はやぶさ 陸軍のエース。しっかり者で面倒見がいいが、少々おせっかい焼きなところも。

ひえん ハーフの乙女で、よく鼻血を出したり歌劇のように喋ったりと、変わっている。

PS2版には……人気投票No.1あかぎ編も収録！

PS2版は人気投票でNo.1を獲得したあかぎのシナリオを収録！前作では壮絶な最期を遂げた彼女だが、本作ではどうなる……!?

『萌え2次』はココがポイント！ 女の子の装甲がどんどん剥がれて……♥

本作では、戦闘中にキャラのHPが減ると、装甲がどんどん剥がれていく。敵と味方関係なく誰でも脱げるので戦闘の終盤は、それは大変なことに!?



Check 2月発売予定のDS版も注目です!!

2月には日本の鋼の乙女たちにスポットを当てた『萌え萌え2次大戦（略）2[chu～♪]☆ヤマトナデシコ』が発売。

DS版収録シナリオ
- 日本海軍編
- ビルマ戦線編
- 外伝てんざん編

MULTI

ロックマン10 宇宙からの脅威!!

今春配信予定	価格未定	ACT
ジャンル ACT	メーカー 販売元:カプコン/開発元:インティ・クリエイツ	備考 プレイ人数:1人用

8bitテイストの『ロックマン』第10作目が登場!



懐かしいファミコン風のグラフィックや音楽を再現しながらも、完全新作として話題を呼んだ『ロックマン9』。その続編となるシリーズ最新作『ロックマン10』が、Wiiウェア、PlayStation Store、Xbox LIVE アーケードで配信されることが決定! 本作では8bitテイストはそのままに、難易度選択や、タイムアタック上位ランキングのリプレイが見られる機能などを追加。今回はストーリーをはじめ、ステージやボスを中心に本作の魅力をチェック。

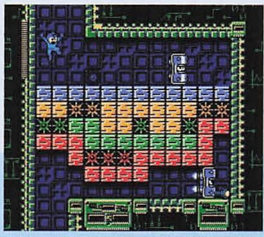
STORY ロボットエンザが大流行! 世界の危機を救え!

20XX年、ロボット風邪「ロボットエンザ」が世界中に広がり、多くのロボットが倒れてしまい、人々はロボットのない生活に困り果てていた。そして1カ月後、感染によって暴走したロボットたちが街を破壊し、各地を占拠してしまう。そんな折、ライト博士達のもとにDr.ワイリーがやってきて「ロボットワクチン」の製造機をロボットに持ち去られてしまったと告げる。ワクチン製造機を取り戻し、世界の危機を救うためにロックマンが立ち上がる!



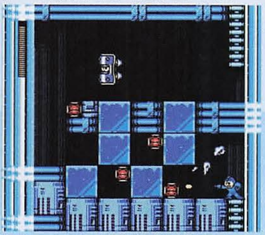
仕掛け満載の多彩なステージが待ち受ける

これまでのシリーズ同様、今作でも8つのステージを自分の好きな順番でプレイすることができる。選択できるのは、砂漠、高速道路、古城、工場、研究所、氷山、スタジアム、下水道の8ステージで、それぞれの舞台に合わせた仕掛けが多数用意されている。歯ごたえのある難易度ながら、何度も挑戦したくなる絶妙なゲームバランスは健在。また、最初から「イージーモード」を選んでプレイすることもできる。シリーズのファンからACT初心者まで、幅広く楽しめる。



▲乗ったブロックと同色のブロックとトゲが消える仕掛け。うまく着地せよ。

▼行く手を阻む氷のブロックを、バスターで破壊しながら進んでいこう。





◀砦型の「トリオデトリデ」。2つの砲台がロックマンを狙う。

個性豊かな8体のボスを一挙公開



コマンドマン
地雷除去ロボット。普段は爆弾を遠隔操作して、地雷を爆破する作業を行っていた。



◀コマンドボムの爆風に巻き込まれないよう注意。



ニトロマン
映画やテレビで活躍していたスタントロボット。天才的なライディングテクニックを持つ。



◀猛スピードの突進やホイールカッターで攻撃!



◀空中を華麗に移動し、刀剣で斬りつけてくる。



ブレイドマン
古城のガイドロボット。刀剣の知識や扱いに長けており、語り始めたら止まらない。



◀静電気や落雷を発生させて攻撃してくる。

シープマン
牧場の羊管理ロボットだったが、自らの羊毛に蓄えられた静電気に気付き、基板工場に転職。





ストライクマン
バッティング練習ロボット。あらゆる球種を投げられるが、打たれ続けると機嫌が悪くなる。



◀地面や壁で跳ね返るリバウンドストライカー!



チルドマン
北極圏の自然観測ロボット。地球温暖化によって氷河が溶け出すのを食い止めている。



◀チルドスパイクに当たるとしばらく行動不能に。



◀擬似太陽はバスター攻撃を吸収して大きくなる。



ソーラーマン
人工太陽の研究施設で働いていたロボット。超高温の擬似太陽を作り出すことができる。



◀体の周囲の水が放射状に広がって飛んでくる。

ポンプマン
下水処理施設の浄水管理ロボット。水を自在に操り、強力な回転力を持つ水弾を発射できる。



★今作では最初からブルースを使える!★

ブルースで本編をプレイできる「ブルースモード」。『9』では追加コンテンツだったが、今作では最初から収録。ひと味違うアクションでステージを突き進め!

▶チャージショットを発射可能。敵やブロックを貫通する。





▲ジャンプ時に盾を構え、敵の攻撃や弾を防ぐことができる。



▲ロックマンの兄にあたる。高度なアクションを使用可能。

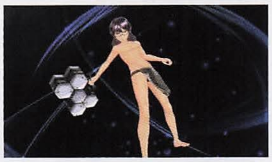


アルトネリコ3 世界終焉の引鉄は少女の詩が弾く

2010年1月28日発売予定	¥7,329(税込)	
PS3	ジャンル	RPG(ムスメ調合RPG) 冒険
	メーカー	バンダイナムコゲームス
	備考	プレイ人数:1人用

『アルトネリコ』シリーズの発売直前情報をお届け！





▲▶主人公のアオトはボクサーパンツ。そして、光五条は黒のふんどしというお姿。

『アルトネリコ3』の発売を直前に控え、またまた最新情報が到着！　前号ではヒロインが服を脱ぐことで詩魔法を強化させる「パージ」システムを紹介したが、今回はパーティキャラクターたちも脱ぐことが判明した！　ヒロインが戦闘中に詩魔法強化の際に脱ぐのに対し、パーティキャラクターは脱ぐことで、「超必殺技」を発動させる。ヒロインたちとは違い、段階的に脱ぐのではなく、「超必殺技」を出した際に挿入されるムービーの導入部分で、いきなりの衣装解放から技を繰り出すことになる。そして、その後は女性と同じく戦闘が続く限り、そのままの格好で戦い続けることになる。

ルパン三世 史上最大の頭脳戦

2010年2月11日発売予定	¥5,229(税込)	
DS	ジャンル	ACT(頭脳系ナゾトキ潜入アクション) ACT
	メーカー	バンダイナムコゲームス 謎解
	備考	プレイ人数:1人用

DSでルパン×謎ゲー！　出題される謎を解き明かせ!!

▶「潜入ミッション」と「IQミッション」は合わせて70ミッション以上も存在する！



本作は、ルパンが不二子に依頼され、金庫を盗み出したことから始まる。そのことにより、ルパンは次第に天才芸術家・パラドックスが残した謎に巻き込まれていく。思考を駆使して進む、アクション性の高い「潜入ミッション」と知性が試される「IQミッション」という2種類のミッションをクリアして、パラドックスの残した財宝や亡霊の正体を解き明していこう。



マップ上のすべてを使え!!

◀マップには壁やロープ、鏡などといったものが多く用意されている。それらをうまく使ってクリアしていこう。

パワプロ サクセス・レジェンズ

2010年2月25日発売予定	¥3,990(税込)	
PSP	ジャンル	SPG(野球・育成) 育成
	メーカー	KONAMI ACT
	備考	プレイ人数:1人用

伝説の「サクセス」がPSPで復活!!

本作では、NINTENDO64で発売された『実況パワフルプロ野球5』と『実況パワフルプロ野球6』の2作品から「サクセス」のみを抜き出し、PSP1本で楽しめるものとなっている。ただ単に移植したというだけの作品ではなく、PSP用に新しくグラフィックが書き起こされたことにより、懐かしさとともに新しさも感じることができるだろう。なお、本作には「サクセス」だけではなく、新モードとして「JUBC（全国大学野球カップ）」も搭載している。このモードは、本作や過去作などで登場している大学が出場し、各大学とトーナメント形式での試合が行えるモードとなっているのだ。



◀「5」では高校、「6」では大学が「サクセス」の舞台となる。



▶JUBCモードでは、大会に優勝するたびに、新チームが使用可能になる。

伝説の勇者の伝説 -Legendary Saga-

2010年2月18日発売予定	¥6,090(税込)	
PSP	ジャンル	RPG(伝説の3Dダンジョン RPG) 冒険
	メーカー	角川書店
	備考	プレイ人数:1人用

大人気ライトノベル「伝説の勇者の伝説」がPSPに登場

ドラゴンマガジンで連載され、アニメ化も決定した「伝説の勇者の伝説」がRPGとなってPSPで発売される。ゲームには、もちろん原作のイラストを手がけている、とよた瑣織氏による描き下ろしイラストを使用。原作を忠実に再現しつつ、オリジナルのストーリーも盛り込まれているのが魅力といえる。また、戦闘やダンジョンなどは3Dで構成され、ライナの魔法やフェリスの剣技などが華麗に演出されている。

カットイン演出が戦闘を盛り上げる!!





▲キャラクター同士の掛け合いを見ることで入手可能な「称号」をつけ変えることによって、パラメータを強化することも可能だ。

真・マスターオブモンスターズFinal EX ～無垢なる嘆き、天冥の災禍～

2010年4月22日発売予定	PS2:¥7,140(税込)／PSP:¥6,090(税込)	
PS2 PSP	ジャンル	SLG(ファンタジー世界戦略シミュレーション) 冒険
	メーカー	システムソフト・アルファー 戦略
	備考	プレイ人数:1人用

人気SLGシリーズのリメイク版が発売決定!!

北欧神話が世界観のベースになっている剣と魔法のファンタジーSLGがPS2とPSPでの発売が決定した。PCで1992年にPC用ソフトとして発売された作品で、PC以外でのリメイクは初となる。今回の目玉となっているのは、主題歌、モンスター、マップなどの追加や演出面が大幅に見直されているという点だ。また、そこに加えPS2版はフェアリー、PSP版はファイアバード、双方とも共通でヴァンパイアが新たにマスターとして選択可能となっているのもうれしい。

▶ほかのモンスターとは異なり、マスターには強力な魔法「大魔法」を使うことができる。





重要なシーンではボイスの再生もあり

ロックマン ゼロ コレクション

2010年4月22日発売予定	¥4,190(税込)	
DS	ジャンル	ACT(2Dアクション) ACT
	メーカー	カプコン
	備考	プレイ人数:1人用

『ゼロ』のすべてを1本に凝縮！

2002年にシリーズ第1作がリリースされたのを皮切りに、現在までに全4作がGBAで発売された人気の『ロックマン ゼロ』シリーズ作品が、1本のソフトになってDSでの発売が決定！　ダークな世界観やシリアスなストーリー、完成度の高いアクションなど、すべてがこの1本に収録され、究極のコレクションと言っても過言ではない。さらに、DSならではの新モードも搭載されるという点にも注目！



紅き英雄再び!!

◀『ゼロ』シリーズは、今も人気が高い。また、ゼロの後ろにいるのは、レジスタンス活動を行っている人間のシエル。



ゼットセイバーで敵を切り裂く!!

ゼロ
レプリロイド（思考回路を持つロボット）である、本作の主人公。十の光る武具、ゼットセイバーを操る。

PSP 剣闘士 グラディエータービギンズ

発売中（1月14日発売）	¥5,040（税込）	ACT 育成 対戦
ジャンル ACT（剣闘アクション）	メーカー アクワイア	備考 プレイ人数1～2人

古代ローマの伝統競技がPSPで復活！再現性＆やり応えバツグンの剣闘ACT！

かつてローマ帝国で盛んに行われていた剣闘がPSPで味わえる。主人公は、奴隷の剣闘士として雇われ、逃げ場のない闘技場で生き残りを賭けた闘いの日々を過ごしていく。闘技に勝利して得た賞金で多額の借金を返済しつつ自分を鍛え上げ、最終的に奴隷から抜け出して地位と名誉を手に入れるのだ。本作はマルチシナリオとなっており、さまざまな貴族や剣闘士達が登場。登場人物それぞれの思惑が交差する政治的抗争の物語が展開する。

相手の装備をはずして奪い取ることができる！



◀各部位に装着している武具を集中的に狙って攻撃すれば、剥がすことができる。武具が剥がれた部位は弱点となり、大ダメージを与えられるほか、落ちた武具を拾ってその場で装着することも可能だ。

闘技には血に飢えた猛獣たちも登場する！



◀闘技の相手は剣闘士だけに限らず、猛獣と闘うこともある。角や牙などを武器に襲いくる猛獣を倒してこそ、真のグラディエーターだ。

ココがおもしろい！『剣闘士 グラディエータービギンズ』の魅力！

- ●防御と攻撃が目まぐるしく変化する戦闘システム
- ●貴族との付き合い方で変化するマルチシナリオ
- ●通信機能を利用すれば、自分が育てた剣闘士を全国のプレイヤーに配信できる
- ●400種類以上の武具、スキル、通り名など、コレクション要素が満載で、じっくりやり込める
- ●自分が気に入った武具は、精錬を繰り返すことで最強の性能まで上昇させることができる

有名剣闘士を倒してレアな武具とスキルをものにしろ！

剣闘士ランキング上位に位置する12名の有名剣闘士は、優秀な武具とパッシブスキルを使用する手強い相手。しかし、勝利すればそれらを獲得できるため、自身を大幅にパワーアップできる。ただし頭、腕、脚の防具パーツに関しては、剥がして勝たないと手に入らない。下を参考に欲しいものがあればそれを意識して闘うようにしよう。なお、グリエムルスはイベントでしか登場しない。また、下の武具とパッシブスキルは最上級のデュエルでのみ手に入る。

武具のパラメータ解説

- 武具の攻撃力。頭突きなら兜、キックなら脛当てというように、防具の攻撃力が与えるダメージに影響することも。
- 武具の防御力で、攻撃を受けたときの武具へのダメージに影響。数値が高いほどダメージが軽減され、剥がされにくくなる。
- 武具の重さ。重いほど武具を剥がしやすく、剥がされにくい。装備武具の総重量が限界を超えると剣闘士の動きが鈍くなる。

パッシブスキルとは？

闘技スタイルに依存した独自の攻撃方法で、装着すると通常攻撃や溜め攻撃の動作が変化する。有名剣闘士を倒すことで入手でき、スキル名は使っていた有名剣闘士の名前になる。

例：ホリエスの下攻撃の場合



▲通常とは違い、上攻撃をかわせるうえにリーチが長くなる。

強力な武具とパッシブスキルをあわせ持つ12名の強敵たち

アイベル 闘技スタイル 大盾

部位	武具名			
頭	ブリタニアの儀式冠	18	21	18
右手	ブリタニアの儀式斧	31	22	29
左手	ブリタニアの儀式盾	12	34	44
右腕	硬革のリストアーマー	4	20	14
左腕	硬革のリストアーマー	4	20	14
右脚	ヤドリギのオクレア	5	22	24
左脚	ヤドリギのオクレア	5	22	24

スパルトイ 闘技スタイル 格闘

部位	武具名			
頭	犬骨のガレア	20	25	33
右手	牙のセスタス	34	20	34
左手	牙のセスタス	34	20	34
右腕	肋骨のマニカ	20	25	35
左腕	肋骨のマニカ	20	25	35
右脚	長骨のオクレア	20	23	30
左脚	長骨のオクレア	20	23	30

ネメシス 闘技スタイル 小盾

部位	武具名			
頭	ネメシスのガレア	12	24	26
右手	ネメシスの十字槍	25	23	51
左手	ネメシスのパルミュラ	6	26	18
右腕	ネメシスの腕当て	7	22	25
左腕	ネメシスの腕当て	7	22	25
右脚	ネメシスのオクレア	21	16	21
左脚	ネメシスのオクレア	21	16	21

ウルスス 闘技スタイル 二刀

部位	武具名			
頭	ホルスのガレア	10	18	17
右手	ホルスの鉤爪	27	26	34
左手	ホルスの鉤爪	27	26	34
右腕	ホルスのマニカ	9	19	23
左腕	ホルスのマニカ	9	19	23
右脚	ホルスのオクレア	5	29	31
左脚	ホルスのオクレア	5	29	31

スピクルス 闘技スタイル 小盾

部位	武具名			
頭	流麗な白銀ガレア	4	28	24
右手	流麗な白銀シーカ	27	31	34
左手	流麗な白銀パルミュラ	4	33	30
右腕	流麗な白銀マニカ	4	26	34
左腕	流麗な白銀マニカ	4	26	34
右脚	流麗な白銀オクレア	23	19	22
左脚	流麗な白銀オクレア	23	19	22

フランマ 闘技スタイル 大盾

部位	武具名			
頭	豊満な銀の貴婦人	5	34	36
右手	破砦鎚	23	17	38
左手	巨漢のスクトゥム	13	33	41
右腕	銀飾りの硬革ガレールス	6	22	33
左腕	銀飾りの硬革ガレールス	6	22	33
右脚	銀の極厚オクレア	5	22	29
左脚	銀の極厚オクレア	5	22	29

グリエルムス 闘技スタイル 小盾

部位	武具名			
頭	重装ギリシア式ガレア	6	38	43
右手	ヴァーミリオン	23	16	26
左手	マルスのパルミュラ	5	40	39
右腕	赤銅のマニカ	4	29	31
左腕	マルスのマニカ	4	30	39
右脚	マルスのオクレア	4	27	32
左脚	マルスのオクレア	4	27	32

セクストゥス 闘技スタイル 大盾

部位	武具名			
頭	黄金の魚人ガレア	9	31	28
右手	先鋭な魚人用グラディウス	25	22	28
左手	鉄壁の魚人スクトゥム	16	51	48
右腕	黄金の魚人マニカ	5	20	25
左腕	黄金の魚人マニカ	5	20	25
右脚	黄金の魚人オクレア	7	22	27
左脚	黄金の魚人オクレア	7	22	27

ホリエス 闘技スタイル 二刀

部位	武具名			
頭	アヌビスのガレア	8	19	21
右手	アヌビスの牙	24	16	31
左手	アヌビスの牙	24	16	31
右腕	アヌビスのマニカ	6	19	23
左腕	アヌビスのマニカ	6	19	23
右脚	アヌビスのオクレア	6	28	31
左脚	アヌビスのオクレア	6	28	31

ケラドゥス 闘技スタイル 小盾

部位	武具名			
頭	多孔式重鉄仮面	18	33	31
右手	捻式紅色鉄槌	36	25	62
左手	波紋重鉄円盾	17	41	40
右腕	網紋紅色重鉄手甲	17	38	41
左腕	なし	—	—	—
右脚	網紋重鉄脛当	5	18	22
左脚	網紋重鉄脛当	5	18	22

ダナオス 闘技スタイル 二刀

部位	武具名			
頭	タナトスの鉄兜	16	48	40
右手	グリムリーパー	38	30	59
左手	グリムリーパー	38	30	59
右腕	なし	—	—	—
左腕	なし	—	—	—
右脚	なし	—	—	—
左脚	なし	—	—	—

メーデイア 闘技スタイル 二刀

部位	武具名			
頭	ヒッポリュテのガレア	24	27	34
右手	ヒッポリュテのナイフ	35	25	31
左手	ヒッポリュテのナイフ	35	25	31
右腕	ヒッポリュテの手甲	4	11	17
左腕	ヒッポリュテのマニカ	24	7	39
右脚	ヒッポリュテのオクレア	24	10	33
左脚	ヒッポリュテのオクレア	24	10	33

剣闘士育成のポイントはコレだ！

プレイヤーの分身となる剣闘士は、主にアビリティ、スキル、武具の3つで強化させられる。アビリティは、闘技に勝つと得られるAPを振り分けて上昇させるわけだが、高評価の対象になる行為や行動を意識して闘えば効率よくAPを稼げる。スキルは、同じ闘技スタイルで闘い続けるほどスタイルLVが上がりやすく、スキルの習得や強化につながる。武具は、有名剣闘士から良質なものを手に入れ、それをひたすら精錬してパラメータや付加されたアビリティを上昇させていこう。

クラシックダンジョン ～扶翼の魔装陣～

2010年2月18日発売予定 UMD版:¥5,229(税込)／DL版:¥4,000(税込)

PSP			
	ジャンル	A・RPG	冒険
	メーカー	日本一ソフトウェア	ACT
	備考	プレイ人数:1～4人	

懐かしくも新しい新感覚A・RPGがPSPに登場

ドットで描かれたキャラクターや8bitのBGMなど、古きよき時代のゲームを思わせる懐かしさと、独自の魔方陣システムの新しさが融合した「なつあたらしい」A・RPGが発売される。ゲームの内容としては、タイトルでもわかるとおり、プレイヤーは敵を倒しながらダンジョンをどんどんクリアしていくことになる。本作には、一本筋の通ったストーリーに加えて、日本一ソフトウェアの代名詞ともいえるやりこみ要素もふんだんに盛り込まれているため、遊び応えは折り紙つきといえるだろう。なお、アドホック通信に対応しているので、最大4人での協力プレイも可能だ。


レトロだが新しい不思議な魅力を味わおう


魔装陣システムが新しさを演出!!

DARKSIDERS ～審判の時～

2010年3月18日発売予定 ¥7,140(税込)

PS3 / Xbox360			
	ジャンル	A・AVG	ACT
	メーカー	発売元:KONAMI／開発元:THQ Inc., Vigil Games	謎解
	備考	プレイ人数:1人用	

天使と悪魔の終末戦争が、今始まる!!

本作は、ヨハネの黙示録に登場する4騎士と天界、魔界を物語のベースとした3Dアクション。剣やカマ、地上に落ちているさまざまなオブジェクトを使って立ちはだかる敵を倒していくド派手なバトルや歯ごたえ十分な謎解きが楽しめる。また、豊富に用意されている技によるコンボも特徴的。多くの技を身につけて、自分ならではのオリジナルコンボを編み出していこう。なお、マップにはシャドウアリーナと呼ばれるものが出現し、そこでは時間内に敵を一定数倒すものや、特定のアクションのみを使って敵を倒していくものなど、用意されたさまざまな難題に挑戦することができる。


◀強力な技を覚えることができれば、コンボ数も飛躍的に上がっていく。


▶シャドウアリーナは何度でも挑戦可能。そのため、操作練習もできる。

魔法少女リリカルなのはA's PORTABLE －THE BATTLE OF ACES－

発売中(1月21日発売) 通常版:¥5,229(税込)／限定版:¥13,629(税込)

PSP			
	ジャンル	ACT(魔法対戦格闘アクション)	ACT
	メーカー	バンダイナムコゲームス	対戦
	備考	プレイ人数:1～2人	

人気アニメ「リリカルなのは」初のゲーム化!

独立UHF系各局で放送されていた人気アニメ「リリカルなのは」シリーズが、対戦アクションゲームとしてついにゲーム化された。アニメでおなじみのキャラクターたちを操り、多彩で派手な演出の魔法攻撃を繰り出しながら戦う。戦闘システムには、近距離戦と遠距離戦がめまぐるしく入れ替わる「レンジシフトバトル」システムが採用され、派手な演出とともに深い読み合いも楽しむことができる。

近距離と遠距離の境界線の駆け引きが熱い!!




▲限定版「リリカルBOX」には、ファン垂涎の豪華8大特典がついてくる。まだ入手の可能性はあるので、ショップに問い合わせてみよう。

サモンナイトグランテーゼ 滅びの剣(つるぎ)と約束の騎士

2010年3月11日発売予定 ¥7,329(税込)

PS2			
	ジャンル	A・RPG(ファンタジックアクションRPG)	冒険
	メーカー	バンダイナムコゲームス	ACT
	備考	プレイ人数:1人用	

人気A・RPG『サモンナイト』の最新作がPS2に登場!

これまでのシリーズの舞台であった「リィンバウム」から、新たな世界「ジュエルノーツ」に舞台を移し、『サモンナイト』シリーズの新作がPS2で発売。気になる物語は、男主人公のロストと女主人公のミレットが、ディノ・ココ・フォルトという3人の子供達に世界を守る守護騎士として、突然召喚される場面から幕が上がる。


主人公はこれまでどおり男・女どちらかを選択する


3Dマップを使った爽快なバトルアクションも健在!!

戦国時代 Spirits 主君伝／戦国時代 Spirits 軍師伝／戦国時代 Spirits 猛将伝

2010年3月18日発売予定 各¥2,940(税込)

DS			
	ジャンル	SLG(戦国シミュレーション)	歴史
	メーカー	タスケ	戦略
	備考	プレイ人数:1人用	

戦国シミュレーションが3本同時にリリース!!

戦国時代を舞台にしたSLGが3本同時に発売。各ソフトにそれぞれ主君、軍師、猛将という異なった性格を持つ武将にスポットを当て、その武将の人生を追体験できるストーリー展開が特徴だ。「ストーリーモード」で登場する武将は、『主君伝』は織田信長・武田信玄・上杉謙信、『軍師伝』が山本勘助・直江兼続・石田三成、『猛将伝』は前田利家・本多忠勝・島津義弘となっている。なお、「キャンペーンモード」では、全国に散らばる君主や武将から主人公を自由に選択し、ゲームをプレイすることが可能だ。

▶上記のほか、各ソフトに異なるミニシナリオも収録。購入の前に確認しよう。




最終的な目的はもちろん全国統一!!

斬撃のREGINLEIV(ザンゲキのレギンレイヴ)

2010年2月11日発売予定 ¥6,800(税込)

Wii			
	ジャンル	ACT(斬撃アクション)	ACT
	メーカー	発売元:任天堂／開発元:サンドロット	協力
	備考	プレイ人数:1人用／オンライン対応(最大4人)	

Wiiリモコンで画面を切り裂く爽快アクションが登場!

本作は、北欧神話をベースに作られた世界で、すべての生物を滅ぼそうとする「ヨトゥンヘイムの巨神」と主人公との戦いを描いた斬撃アクション。プレイヤーは、フレイとフレイヤという兄妹を操ることになり、ステージの特性や攻撃スタイルを考え2人を切り替えながら、ステージをクリアしていく。剣やハンマー、杖といったさまざまな武器を操りながら巨人たちを倒していこう。なお、本作はニンテンドーWi-Fiコネクションに接続することで、最大4人での協力プレイが行える「オンラインモード」をプレイすることが可能だ。このモードでは、「ストーリーモード」よりも強力な敵が出現するので、歯ごたえのある戦闘が楽しめる。




◀武器によって、威力の高い斬撃の方向が異なる。使用の前によく確認しておこう。

バイオショック2

PS3 / Xbox360

2010年3月4日発売予定	¥7,329(税込)	ACT SF 謎解
ジャンル A·AVG	メーカー 発売元:ディースリー・パブリッシャー／開発元:2K Marin, 2K Australia, Digital Extremes and 2K China	備考 プレイ人数:1人用／オンライン対応

ADAMを精製する者 リトルシスター

ADAMを作り出せる唯一の存在。スプライサーの死体から採取した血液を体内に取り込むことでADAMを精製できる。無力なためビッグダディと共生している。



▲注射器のようなものでスプライサーの死体から採取。血を飲み込んでADAMを作り出す。

NEW HERO 約10年の時をへて目覚めた 実験体デルタ

リトルシスターと絆を作り上げたビッグダディのプロトタイプ。過去にある事件をきっかけに命を落とすが、約10年の時が流れて不可解な復活を遂げる。後期型のビッグダディとは違って、自らの意思を持ち、特殊な能力を備えている。



▲銃器のほかにドリルやプラスミド（特殊な能力）が使えるのは実験体デルタならでは。



NEW ENEMY ラプチャー最強の存在 ビッグシスター

リトルシスターとADAMを監視し、生態バランスを乱す者に制裁を加える。重装甲の割に俊敏で、多彩な攻撃方法を持つ。

リトルシスターの番人 ビッグダディ



▲スプライサーからの攻撃に耐えられるように頑丈な潜水服を身にまとっている。

スプライサーからリトルシスターを護衛するために、犯罪者を肉体改造して生み出された生命体。リトルシスターに危害を加える者を発見すると、生き絶えるまで戦い抜く。

今度の主人公はビッグダディ!?

ADAMを求めし狂人 スプライサー

もとは人間だったが、ADAMに侵されて肉体と精神が崩壊し、異形な姿の狂人に成り果てた。ADAMへの渇望しか頭になく、リトルシスターを血眼になって探している。



▲性格は非常に好戦的。ADAMの副作用で姿形が変わり、発する言葉は支離滅裂としている。

NEW WEAPON 接近戦に強い ドリル

右腕に装着されたドリルは、実験体デルタ専用の武器。燃料を消費し、近距離で高い威力を発揮する。

狂気の海底都市"ラプチャー"の悪夢が再び甦る



▲かつて太平洋の海中に建設されたラプチャー。ここで開発された遺伝子特効薬「ADAM」が住人を狂わせ、崩壊へと導くことに……。

狂気と謎に満ちた海底都市・ラプチャーを探索するA・AVG『バイオショック』の続編が、多数の新要素をひっさげて登場。今作の主人公は、前作でおなじみのあのタフでやっかいなビッグダディだ（ただし、プロトタイプ）。前作から約10年後の、より混沌としたラプチャー内を今度はビッグダディになって探索し、イカれたスプライサーたちを豪快に蹴散らしつつ、隠された謎に迫っていく。



◀ADAMを求めてリトルシスターを襲うスプライサー。ADAMをめぐる抗争は常に起こっている。

NEW MODE 多人数入り乱れてのバトル マルチプレイモードを搭載

新たに収録されるマルチプレイモードでは、複数のプレイヤーを交えて、全員が敵となる個人戦やチーム対チームの団体戦などが楽しめる。時代設定は前作の1年前。ちょうどADAMによってラプチャー内が混乱し始める市民戦争の時で、崩壊前のラプチャーが戦場になる。システムの詳細については続報に期待！

四方八方から飛び交う銃弾



◀多人数での乱戦が勃発。人間型キャラクターのほかにビッグダディの姿も!?

武器とプラスミドを駆使して戦え！



▶使用する武器とプラスミドの種類をどう組み合わせるかが肝になりそうだ。

前作の『BIOSHOCK』とは

飛行機事故で海に投げ出され、偶然にも壊滅したラプチャーへと迷い込んでしまったジャックが主人公となる。武器やプラスミドを使い、ADAMによって変貌したスプライサーやビッグダディたちと戦いながら、広大な閉鎖空間のなかで謎を解き明かして進んでいく。また、独特の世界観を引き立てる物語、音楽、ビジュアルが高く評価され、GDC2008にて世界中のゲームクリエイターたちの投票により、ベスト・ビジュアル・アーツ賞など3部門を受賞している。

本気で学ぶ LECで合格る 日商簿記3級 ポータブル

発売中（1月21日発売）　UMD版:¥4,800(税込)／ダウンロード版:¥3,800(税込)

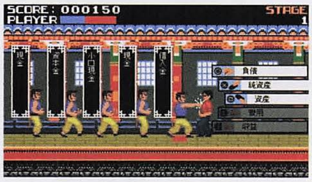
PSP		
ジャンル	ETC(本格簿記学習ソフト)	実用
メーカー	企画・開発:株式会社スクウェア・エニックス/協力・監修:株式会社東京リーガルマインド	
備考	プレイ人数:1人用	

PSPで「簿記」を学習。これ1本で資格取得も夢じゃない!

DS用ソフトとしてすでに発売されている、さまざまな資格の知識が学習できる『本気で学ぶ LECで合格る』シリーズが、ついにPSPに登場！　今回、発売されるのは「簿記」を学ぶことができるソフト。さまざまな国家試験合格を目指す専門学校などを全国的に経営している「株式会社東京リーガルマインド」が協力・監修しているため、内容は本格的なものになっている。なお、本作と同時に『本気で学ぶ LECで合格る 宅地建物取引主任者 ポータブル』も発売される。ゲームもいいけど、勉強も忘れずに！　また、PlayStation Storeから体験版をダウンロードすることができる。



◀補足が表示されるので、重要なポイントをわかりやすく解説してくれる。



▶本作はミニゲームも収録。借入金は負債なので、◎ボタンのパンチで攻撃！

信長の野望・天道

2010年3月4日発売予定　¥9,240(税込)

PS3 / Xbox360		
ジャンル	SLG(歴史シミュレーションゲーム)	歴史
メーカー	コーエー	戦略
備考	プレイ人数:1人用	

『信長の野望』シリーズ最新作が見参!!

『信長の野望』シリーズ第13作目の作品として、昨年PC版が発売された『信長の野望・天道』が早くもPS3とXbox360で発売される。本作の目玉は、なんと言っても国境を越えて領土を削り取れるという「集落システム」だ。このシステムにより、自国と敵国の国境を越えた先にある集落でも自城と街道でつなぐことで支配でき、敵勢力から資源や金銭だけでなく技術までも奪えるようになるため、これまでよりも戦略性が高まっている。一気に敵城の陥落を狙って戦を行うのか、まずは敵の領地を削りとって相手を十分に弱体化させてから攻めるのか、プレイヤーの判断が試される。



街道で集落と城とつなげ 領地をより広げていこう



もちろん多数のシナリオも搭載!!

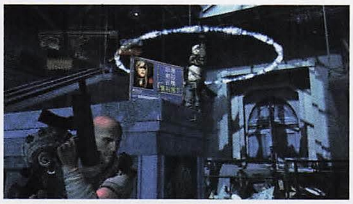
EAT LEAD マット・ハザードの逆襲

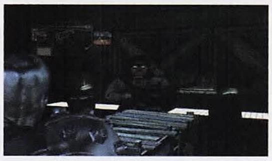
2010年2月発売予定　¥7,140(税込)

PS3 / Xbox360		
ジャンル	ACT(コメディ・サードパーソン・シューティング)	ACT
メーカー	発売元:ディースリー・パブリッシャー／開発元:Vicious Cycle Software	
備考	プレイ人数:1人用	

パロディ満載の異色TPSの発売迫る!

本作は3人称視点のガンシューティングで、80年代に人気俳優であったゲームヒーロー（という設定）のマット・ハザードが主人公。近年すっかり人気が衰えた彼のもとに久々の主演で、しかも次世代機のゲームという仕事が舞い込んだことから物語は始まっていく。彼の主演作はどこかで見たようなものばかりで、この『EAT LEAD マット・ハザードの逆襲』も例外ではない。例えば、出現するキャラクターがヒゲをはやして土管を使って移動するおじさんだったり、メテオを使ってくる伝説の戦士だったりする。ゲーム自体がおもしろいのはもちろん、ゲームを知っていればいるほど本作をより楽しめるだろう。ゲーム体験が試される!?





◀コメディが前面に押し出されているが、実はかなり本格的なTPSゲームでもある。

100万トンのバラバラ

2010年2月18日発売予定　UMD版:¥4,980(税込)／DL版:¥3,800(税込)

PSP		
ジャンル	ACT(解体切断アクション)	ACT
メーカー	SCE	
備考	プレイ人数:1人用	

巨大な敵をバラバラに切り落としていこう!

『勇者のくせになまいきだ。』を生み出した、「PlayStation C.A.M.P！」と「株式会社アクワイア」が再びタッグを組んだ。今回のゲーム内容は、ひたすら敵をバラバラにし続けるという快感解体切断アクションゲーム。アイテムや技を使って、次々と現れる巨大戦艦をどんどん切り落としていこう。なお、1月21日からは無料体験版が配信されている。このゲームが気になったら、PlayStation Storeにアクセスしてみよう。



▲主人公たちは巨大な戦艦に張り付いて、ひたすら地道に、だが大胆に目標を削り取っていく。

巨大な戦艦をバラバラに破壊しステージをクリアしていこう!



プロ野球　ファミスタDS2010

2010年3月25日発売予定　¥5,229(税込)

DS		
ジャンル	SPG(ドリームチーム育成プロ野球アクション)	ACT
メーカー	バンダイナムコゲームス	対戦
備考	プレイ人数:1〜2人／オンライン対応	

今年も野球シーズンの開幕に合わせ『ファミスタ』も開幕!

人気野球ゲーム『ファミスタ』シリーズの最新作の季節がやってきた。今年も選手データを開幕に合わせて更新。新要素として、「決め球」や「パワースイング」の追加、FBC（ファミスタ・ベースボール・チャンピオンシップ）モードを搭載など、さらなるパワーアップを果たしている。また、おなじみの選手カードを集めてチームを作成するモードも健在。最新のデータの実名選手や伝説のOB選手たちの競演を楽しもう。

オリジナルチームも多数追加!!





◀選手カードには、通常の青いカードに加えて、能力が高くなった金のレアカードも存在している。

無限のフロンティア EXCEED スーパーロボット大戦OGサーガ

2010年2月25日発売予定　通常版:¥6,279(税込)／限定版:¥9,429(税込)

DS		
ジャンル	RPG	冒険
メーカー	バンダイナムコゲームス	
備考	プレイ人数:1人用	

前作をはるかに凌駕するシリーズ最新作が登場!

『スーパーロボット大戦OG』シリーズから派生したRPG『無限のフロンティア』の新作が発売される。前作で好評を博したハイスピード・アクティブ・バトルや、必殺技のド派手な演出はそのまま継承。そこに加え、『スポロボ』でおなじみの「支援攻撃」「援護防御」などが導入され、戦闘がパワーアップしている。また、『スーパーロボット大戦OG』シリーズからアクセル・アルマー、アルフィミィ、ロア、『ゼノサーガ』シリーズからM.O.M.O.の参戦が発表され、ますますその動静から目が離せない。



▶「支援攻撃」や「連続攻撃」をうまくつなげれば、オリジナルコンボが編み出せる。



ちょっぴりエッチなカットインも楽しい

現代大戦略 DS ～一触即発・軍事バランス崩壊～

2010年2月25日発売予定	¥6,090(税込)		戦略
ジャンル	SLG(ウォーゲームシミュレーションゲーム)	メーカー	システムソフト・アルファー
備考	プレイ人数:1人用		

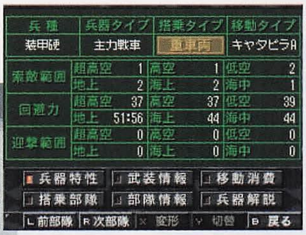
緊迫する国際情勢のなかで戦え!

25年もの歴史をもつウォーゲームの金字塔『大戦略』。数ある『大戦略』のなかでも国際情勢の「もしも」を描く、『現代大戦略』シリーズの最新作がDSで発売される。本作には、テロ戦争や国境紛争など、近年の国際情勢をほうふつとさせるマップを多数収録。現実にニュースで目にする状況を近しく体感できる。

最新情報を取り入れたシナリオ

▼最近のニュースのどこかで見たような状況やマップで戦いを体験できる。





試作中の兵器も使える!

▲昨年就役のひゅうが型護衛艦や、試作中の新型戦車など新ユニットを多数収録。







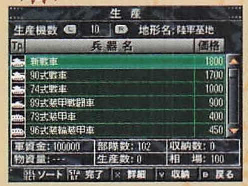
戦闘シーンも3Dで再現

◀▲登場兵器はすべて3Dで描き起こされ、戦闘シーンに登場。両軍の兵器が実際に砲火を交わす姿を楽しめる。なお、戦闘シーンをスキップしてスピーディにゲームを進めることも可能。

ヘックスマップで部隊を指揮し任務を達成せよ!

プレイヤーは、6角形のマス（ヘックス）で区切られたマップで、最大10機の兵器からなる部隊を指揮する。

生産 兵器は、軍事基地や司令部で実行。施設内部に格納される。



移動 兵器は、移動タイプや地形によって移動範囲が決まる。



攻撃 攻撃範囲は武器によってさまざま。敵の反撃があることも。



補給 燃料は都市や補給車から、損傷した兵器は基地で補充する。



占領 敵の都市や基地は歩兵で占領。占領後は自軍で利用できる。



オリジナルモードのワールドバトルで国際紛争に介入!

「ワールドバトル」は、プレイヤーが傭兵部隊を率いて世界中の紛争に参加する、本作オリジナルのゲームモード。使用する兵器から参加するマップまで、すべてプレイヤーの思いのままに決められる、自由度の高さが魅力だ。戦いを進めるうちに展開が分岐するので、何度でも楽しめる!

プレイヤーは傭兵部隊長

プレイヤーは本拠地をもつ傭兵部隊の隊長。大国の政権交代により、国家間のパワーバランスが変化するなか、各地で発生する紛争地帯を渡り歩く。



Point1 兵器を購入して部隊を編成!

このモードでは、紛争に投入する兵器をあらかじめ購入しておく必要がある。 購入先は紛争当事国でもあるので、これまでの戦いに応じて価格などが変化する。

プレイヤーだけのオリジナル部隊を作れ

参加するマップを見越して、必要とされる兵器や弾薬の補充に使う物資を購入。最初に買える兵器は限られるが、購入先に投資することで種類は増える。



Point2 どの陣営に協力するのも自由!

戦いは当事国のオファーを受けて参加する。戦いによっては、同じマップでもオファーする国や参加する陣営が異なる場合もあり、結果に応じて各国との関係が変化する。

見方の異なるシナリオが選べる

オファーによっては敵味方が完全に入れ替わることも! 作戦目的も都市の占領や民間人の護送までじつに多彩。指定ターン内に作戦を完了させよう。



ワールドバトルインプレッション 電撃兵団出撃せよ!

◆まずは陸軍中心に部隊を編成!

紛争の参加にあたり、まずは部隊を編成。購入相手は伝統的に陸軍が強いD国を中心に選択。6部隊のレオパルド1(戦車)を4部隊のコブラ(対戦車ヘリ)と2部隊のM106(自走榴弾砲)が支援する構成にした。

◆山岳ゲリラを相手に腕試し!

最初に選んだ作戦は、兵器の購入と同じくD国のオファー。内容はAF内戦に派遣しているD国部隊を支援し、山岳ゲリラが占拠する都市と軍事基地を奪還するというもの。相手は少数の戦車を持つ以外は、武装したピックアップトラックとゲリラ兵が中心で、作戦は楽になるかと思ったが……。実際は、地形に立てこもるゲリラ兵の対戦車ミサイルが強力で思わぬ苦戦。M106の遠隔射撃を活用しようやく任務が遂行できた。

◆今後の目標は対空兵装の充実!

最初に編成した部隊は、相手の陸軍に対してはそこそこ戦える。しかし、相手が空軍を前に出してくると手も足も出ない。こちらも戦闘機を持てばいいのだが、マップによっては空港など飛行機の補給を行える施設が限られるため万能とは言えない。理想としては、対空自走砲か地上で補給できるVTOL(垂直離着陸)機が欲しいが、どの国も売ってくれない。当分はAF内戦で資金を稼ぎ、投資を行う日々が続きそうだ。

DEAD OR ALIVE Paradise

2010年4月2日発売予定 通常版:¥5,229(税込)／秘密の楽園ボックス:¥7,329(税込)／"かすみ"特製フィギュア&秘密の楽園ボックス:¥15,729(税込)

PSP		
ジャンル	ETC(バカンスゲーム)	ACT
メーカー	テクモ	
備考	プレイ人数:1人用	

『DOA』シリーズの女性キャラと南の島でバカンスタイム

『DEAD OR ALIVE』シリーズの女性キャラクターがPSPに集結だ！ ビーチバレーをしたり、カジノで遊んだりして、バカンス気分を味わっちゃおう。お気に入りの女の子がのんびりする姿を観賞したら、カメラで好きなショットを撮影し、自分だけのグラビアアルバムを作るのだ。なお、本作には写真集や特製フィギュアなど、豪華特典が同梱された2種類の限定版が発売される。数量限定なので、早めに予約しておこう。



▲南の島といえば水着！ 他の女の子にプレゼントすると、「なかよし度」がアップするぞ。

パチスロ界で有名な美少女ディーラーRioがカジノに!!



OPERATION FLASHPOINT : DRAGON RISING

発売中(1月14日発売) ¥7,140(税込)

PS3 / Xbox360		
ジャンル	STG(ミリタリーアクション)	ACT
メーカー	コードマスターズ	協力
備考	プレイ人数:1人用／オンライン対応(最大8人)	

『OPERATION FLASHPOINT』の新作が発売中!!

リアリティにこだわったFPSの新作が発売された。本作の舞台は、樺太の沖合、日本の北部に浮かぶ架空の島「スキラ島」となる。そこで産出される天然資源を巡り、ロシアと中国が一触即発の事態に発展。そして、ついに中国が所有権を主張し進軍を始めたことで、ロシアを支援するアメリカとの間で戦いの火ぶたが切って落とされる。実際に各軍で使われている、多数の武器や戦闘車両が美麗なグラフィックで再現されている。なお、本作はオンラインに対応しており、そこでは最大8人の仲間と協力しながらミッションクリアを目指すことになる。



使用可能な武器は70種 戦闘車両は50種登場する



リアルな戦場の空気を感じ取れ!!

ひぐらしのなく頃に絆 第四巻・絆

2010年2月25日発売予定 通常版:¥5,040(税込)／限定版:¥8,190(税込)

DS		
ジャンル	AVG(サスペンスアドベンチャーノベル)	謎解
メーカー	アルケミスト	
備考	プレイ人数:1人用	

DSでつむがれた『絆』がフィナーレを迎える

これまで3巻まで発売されている『ひぐらしのなく頃に絆』シリーズの完結編がついに発売。今回収録されている4編を読めば、物語の謎がすべて明らかになっていく。とくに、大円団となる「祭囃し(まつりばやし)編」と、PS2版からの移植の際に大幅な加筆・修正されたというもうひとつの結末「澪尽し(みおつくし)編」に注目しよう。



まずはカケラを紡いでシナリオを出現させよう



前作などで入手しているパスワードを使う場面も!!

のだめカンタービレ 楽しい音楽の時間デス

2010年2月18日発売予定 ¥5,229(税込)

DS		
ジャンル	ACT(クラシックリズムアクション)	ACT
メーカー	バンダイナムコゲームス	
備考	プレイ人数:1人用	

「のだめ」が盛りだくさんの内容でDSに登場!

人気漫画「のだめカンタービレ」がDSで楽しめる。本作に収録されているのは「コンサートホール」「ミュージックサロン」「クイズカフェ」など6つのモード。「コンサートホール」では、簡単な操作で演奏を楽しめるモードでプレイできる楽曲は30曲となる。「ミュージックサロン」では収録音楽（180曲以上）を、原作を読みながらだったりちょっとした音楽のウンチクを調べたりしながら聞くことが可能だ。そして、「クイズカフェ」では「のだめ」やクラシックに関するクイズが650問以上用意されているなど、どのモードも大充実の内容といえる。また、「マイルーム」でオリジナルアルバムを作っておけば、DSを閉じていても音楽が聴けるサウンドプレイヤーとして使うことができる。



◀「コンサートホール」では衣装や演奏するステージなど、複数の形態から選択可能となっている。



▶本作のさまざまな場面で入手する「のだメダル」は、のだ女神の泉で楽しいアイテムと交換しよう。

大怪獣バトル ウルトラコロシアムDX ウルトラ戦士大集結

2010年2月25日発売予定 ¥5,229(税込)

Wii		
ジャンル	ACT(怪獣激突アクション)	ACT 対戦
メーカー	バンダイナムコゲームス	
備考	プレイ人数:1～2人	

今度の『大怪獣バトル』はウルトラマンたちが大暴れ!

怪獣を使って戦う対戦型ACT『大怪獣バトル』の続編が、この『大怪獣バトル ウルトラコロシアムDX ウルトラ戦士大集結』。そのタイトルのとおり、今作ではウルトラマンたちを操って戦うことが可能となっている。ウルトラマンからウルトラマンメビウスまで、多くのウルトラマンが登場するのでその活躍を楽しもう。また、最新映画「大怪獣バトル ウルトラ銀河伝説 THE MOVIE」からウルトラマンゼロとウルトラマンベリアルの参戦も決定している。新旧ウルトラマン同士の競演を待て!!



▲すべてが明らかになったわけではないが、登場するウルトラマンは20体以上となる。



登場シーンを見るだけで自然と胸が高まっていく

密室のサクリファイス

2010年2月4日発売予定 ¥5,040(税込)

PSP		
ジャンル	AVG(トラップアドベンチャー)	謎解
メーカー	ディースリー・パブリッシャー	
備考	プレイ人数:1人用	

密室に取り残された少女たちに待ち受ける運命とは……

本作は、地底の奥深くに取り残されてしまった5人の少女たちが、生き残りをかけてそこから脱出を試みるトラップアドベンチャー。5人の少女たちには、それぞれが主となるストーリーが用意されており、プレイヤーがどのストーリーを見るかを選択しながら物語は進んでいく。序盤は単純な構造になっていてほとんどのものを見ることができるが、中盤に入ることから徐々に選択できるストーリーは増え、その選択によっては見ることができないものも出始める。どういったルートで物語を見ていくかが、エンディングに大きな影響を与えていくのだ。果たして、彼女たちの織り成す物語には、どんな結末が待っているのだろうか……。





▲▶物語が進んでいくにつれて、5人の少女たちの過去や謎について明らかにされる。

ここでしか読めない情報がテンコ盛り！
電撃ゲームス流、情報コラムコーナー

電撃ゲームス News Folder（ニュースフォルダ）



電撃ゲームス ホットトピックス

2009年の電撃オンラインで、もっとも読まれた記事TOP10を紹介！　並みいる強豪を押しのけてトップに輝いた記事とは！

ハード別【オンラインサービス】コラム

iPhone/iPod touchが新年スペシャルとして、前号より4ページ増の6ページ！ユーザー＆メーカーからお寄せいただいたアンケート結果を掲載しています！

- Wii＆ニンテンドーDSi
- PlayStation Network
- Xbox LIVE
- ケータイ
- iPhone/iPod touch

電撃ARCADEゲームス

今回の電撃ARCADEゲームスは、登場キャラが特徴的なFTG『アルカナハート3』、KOFのキャラが大空を舞う!?　『KOF SKY STAGE』の2本立て！

電撃オンラインアクセスランキング

今回のDOLアクセスランキングの１位は、まさかの記事タイトル勝ち!?　一体何の記事が1位になっているのか、それは見てのお楽しみ！

電撃ゲームス RANKING

これまでの前評判ランキングでぶっちぎりだった『ファイナルファンタジーXIII』がついに発売！　気になる売り上げは……？　意外な結果はその目で！

電撃ゲームス REVIEW

年末商戦が終わっても注目作のリリースは終わらない！　若手ライターが文字どおりぶつかっていった渾身のレビューに刮目せよ！

電撃ゲームス ホットトピックス HOT TOPICS

去年のゲームニュースで最もホットだった話題はコレだっ！
2009年電撃オンライン年間ランキングTOP10

2009年の電撃オンラインでは何のニュースが一番読まれたのか？ 2009年に掲載された記事からページビューが多かったTOP10を公開！ 実はコレ、電撃オンラインにも載っていない、ここだけの特別版です！

1 "神ゲー"と話題沸騰！ Xbox 360『シュタインズ・ゲート』超ロングインタビュー掲載 11月20日

http://news.dengeki.com/elem/000/000/212/212275/

2009年10月15日に発売されて以来、年が明けた今でもまだ話題が尽きないXbox 360『シュタインズ・ゲート』の開発陣インタビューが堂々の1位！ 担当の熱がこもった珠玉のインタビューを読破せよ！ 未プレイの人は読み過ぎに注意!!

2 アナタは誰を使う？ 『テイルズ オブ バーサス』に登場する35人のキャラを紹介 7月24日

http://news.dengeki.com/elem/000/000/180/180079/

『テイルズ オブ』シリーズの人気キャラクターが一堂に会しているならば、人気が出ないわけがないっ！ 記事では本作に登場する全35キャラクターの紹介が6ページにわたって行われており、見ていくだけでも大変なボリュームです！

3 【動画レビュー】『アイマスSP』で最強アイドルの春香さんと組んでみる 2月12日

http://news.dengeki.com/elem/000/000/138/138798/

DOLのアイマス番長ことアクティPが、765プロに所属するリーダー的存在のアイドル「天海春香」とともに頂点を目指す！ 本作の発売1週間前に公開されたこの動画たちが話題を呼び、見事年間3位にランクイン！

4 今度は俺たちがガンダムになる番だ！『ジージェネレーション ウォーズ』登場 4月10日

5 平成ライダー集結！『仮面ライダー クライマックスヒーローズ』今夏参上！ 4月24日

6 「過剰で一方的なムービー演出」はいらない！ 本格派A・RPG『デモンズソウル』 1月22日

7 フレンとユーリの合体秘奥義も！『TOV』PS3版のさらなる新要素を大紹介!! 9月11日

8 な？ このイベントCGを見れば……わかるだろ？『とらドラP!』最新情報だ!! 2月16日

9 これで判明キャラクターは28人！『テイルズ オブ バーサス』の育成要素は？ 6月26日

10 鎧が壊れて大ピンチ！『クイーンズブレイド』お見せできない画像が到着!! 4月24日

電撃オンライン 2009 MVP 1位担当ごえモンが振り返る『シュタインズ・ゲート』超ロングインタビュー

この結果はみなさんのおかげ！ありがとうございました！

このインタビュー記事は、僕の完全な趣味でやらせていただいたのですが、ユーザーの皆さんからご好評いただき、今回めでたく年間ランキング第1位の栄冠に輝くことができました。その功績もあり、こうして電撃ゲームスの一角でコメントを載せていただいております。というわけで、まずはインタビューに登場していただいた、プロデューサーの松原達也氏とシナリオライターの林直孝氏より寄せられた喜びのコメントをお伝えいたします！

プロデューサー 松原達也氏

まさかの1位！『シュタインズ・ゲート』がここまで人気のタイトルになるとは正直想像していませんでした。開発一同、この喜びをパワーに変えて次作に注ぎ込みますので、今後とも応援よろしくお願いいたします。

シナリオライター 林直孝氏

年間ページビュー第1位ありがとうございます！ 予想以上の反響に僕も社内の人間も驚いています。『シュタインズ・ゲート』はまだまだこの先の展開があるかも(？)なので、応援していただけると嬉しいです。

おおっと!? これはなんだかこの先にまだまだ展開がありそうな予感がするコメントですね。これはみなさん、開発陣の今後の動き、そして電撃オンラインのニュースも要チェックですよ？

さて、当時を振り返ってみると、僕は発売日当日に本作をプレイしたのですが、その翌日の出社前には、すでに全エンディングをコンプリートしていました。



◀インタビュー当日は雨。「止まないなぁ」なんて和やかな雰囲気でした。

すべてを終えたあと、「コレは絶対に話題になる！ なんか企画やらな！」という使命感に襲われ、すぐにインタビューを申し込みました。実際、この記事がランキング上位に入る自信はありましたし(笑)、プレイした上で突っ込んだ質問ができるのは今は僕しかいない、と。

それで、本能のままに質問状を送ったら、あまりの質問の長さに5pb.内で話題になったとか……。記事には載らなかった質問もたくさんあったのですが、そのなかに「キャラソンCDの発売は？」というのもありました。「決まっていない」との回答でしたが、インタビュー時には、まゆりならトゥットゥルーのテーマソング、萌郁ならケータイのプッシュ音で、8bit音楽とかおもしろくね？ なんて雑談もあったんですよ。……と、まだまだ語り足りないんですが、スペースの関係上この辺で。それではみなさん、エル・プサイ・コングルゥ！

DOL副編 YK3が2009年のDOLを振り返る

2009年は『DQ Ⅸ』と『FF ⅩⅢ』といった超大作が、同じ年にリリースされるという、珍しくもファンにはうれしい年になりました。さぞかしDOLのランキングもこの2作品で賑わうだろうと思いきや、『テイルズ オブ』、『アイマス』など、バンダイナムコゲームスのタイトルばっかやんけ！ と自らツッコみたくなる偏りっぷり。でもそれだけ濃いファンに愛される良質なタイトルを、同社が作っているという証なのかと。

今月の1枚

TALES FROM THE TWILIGHT WORLD / BLIND GUARDIAN

「指輪物語」をモチーフにした曲を収録！ ジャーマンが産んだファンタジー・メタル!!

電撃メタル本番前

ジャーマン・メタルの王道を爆進中のバンド、BLIND GUARDIAN。直訳すると盲目の守護者。その熱いメタル魂を心に刻め！



INDEX

01_TRAVELER IN TIME
02_WELCOME TO DYING
03_WEIRD DREAMS
04_LORD OF THE RINGS
05_GOODBYE MY FRIEND
06_LOST IN THE TWILIGHT HALL
07_TOMMYKNOCKERS
08_ALTAIR 4
09_LAST CANDLE
10_RUN FOR THE NIGHT

発売年：1990年　発売元：ビクターエンタテインメント株式会社　価格：¥2,200(税込) VICP-63883
※現在、国内盤で入手可能なCDはデジタル・リマスター盤です。

■今回のレビュアー

not：忘年会をなんとかヘパリーゼで乗り切った広告営業マン。新年会は…。

RYU：本コーナーに刺激され、メタル漬けの日々を送る某メーカー宣伝マン。

ニッシー：新年会で「Aces High」を熱唱し、ノドが壊れてしまったWeb担当者。

not

ドイツの鋼鉄神ってもう言っていいよね！

指輪物語をそのまんまモチーフにした4曲目の楽曲が示すように、ファンタジー世界を激重な音塊に乗せ、超高速でリスナーに叩き込んだ通算三枚目のアルバム。荘厳なクワイアが織り成す幾重もの調べは、ライブだと、より一層鳥肌モノ。

RYU

ヘヴィ・メタルとは何か？ 1つの答えがここにある

圧倒的なスピード感と劇的なメロディ、ヒロイックなシンガロングパートで構成された、高揚感満載の楽曲群がメタラーの琴線を刺激しまくる、全読者に聴いてもらいたい名盤中の名盤。メタルとゲームの親和性の高さを証明しうる1枚だ。

ニッシー

下っ腹に響き渡る！ ドイツ産重戦車の音弾

名盤には必ずキラーチューンがあり、2曲目がまさにソレ。ライブでこの曲は、ファンへの「テンションブースト」を意味する。5曲目や6曲目など、力強さと美メロに彩られた良曲多し。思わず頭を振りたくなるハンズィの咆哮を聞け！



テーマを決めてマイDSを作っちゃおう!

ふり向けばニンテンドー Wii&DSi

ニンテンドーDSiの本気が見たいなら、DSiウェアに手を伸ばしましょう。DS Liteとは違う、DSiならではの楽しさが詰まっているんですよ。

任天堂とともに歩んでうん十年



ナル内田
DSi LLを買いました。「ちひさきものはみなうつくし」という考えでしたが、どうもすべてがそうとは言えないのがハッキリと染み渡る貴重な体験です。楽しい。

あなたのDSiを便利なツールにしちゃいましょう!

あなたのDSi、マイDSになってますか?

ニンテンドーDSiが発売されたときのコンセプトを覚えていますか？ “家族で共有しているニンテンドーDSを、自分専用にしてもらいたい” という考えからくる、“マイDS” というのがコンセプトでした。内蔵カメラを使えば自分だけのフォトアルバムが作れますし、ワンコインほどの価格で購入できるニンテンドーDSiショップで “DSiウェア” を購入すれば、DSカードを入れ替えることなく、たくさんのゲームを持ち歩けるってわけです。ああ、DSiってすんばらしい！

しかし、DSiの本当の性能を実感するには、ゲームだけではもったいない！ というのも、DSiウェアにはゲームから飛び出した変わり種ソフトがたくさん用意されているんです。そこで今回は、DSiを “便利なマイDS” にする活用方法をおしえちゃいましょう。



ポイントはコンビニでも買えちゃう！

◀DSiウェアを買うにはニンテンドーポイントが必須。これは携帯電話やコンビニからでも買えちゃいます。

DSiウェアで自分のDSiを手帳にしよう！

マイDS化で、最初にチャレンジしたいのは、ずばり “手帳的マイDS”。手帳と言えば、スケジュール管理、住所録、メモなんてのが定番ですが、そんな用途をイメージして選んだオススメと手帳的な使い方を紹介。

[毎日育てる日記カレンダー]
●IEインスティテュート　●200DSiポイント
文章が書ける日記ソフト。長い文章は書きにくいが、SDカードへデータの出力できるため、メモ帳としても使うことが可能だ。

[あと何日？かぞえる ニンテンドーDSiカレンダー]
●任天堂　●200DSiポイント
登録した日数をカウントしてくれるカレンダーソフト。スケジューラーやTODOとしても利用できる。

[いつでもプリクラ☆キラデコプレミアム]
●任天堂　●500DSiポイント
写真にタッチペンで書き加えられるプリクラソフト。写真に電話番号やメールアドレスを書き込めば、住所録に。

[ニンテンドーDSi時計]
●任天堂　●200DSiポイント
録音した音を鳴らせるアラーム機能付き。「出かける時間だよ」と録音し設定しておけば、遅刻防止にもなる。

[ニンテンドーDSi電卓]
●任天堂　●200DSiポイント
四則計算のできる電卓。遊びの要素もあるが、手帳としては電卓として普通に使うために入れるのがいい。

紹介していて言うのはなんですが、DSiだけでビジネス向けの手帳の代わりとさせようってのは、さすがにムリがあります。でも、工夫と遊び心しだいで、“手帳風” に使えるのは確か。『いつでもプリクラ☆キラデコプレミアム』などは、“撮った写真に手書きメモを残せるツール” して考えると、手帳とカメラ機能融合させたDSiならではの便利なツールに早変わりって感じです。



標準のソフトよりも性能イイ！

◀『いつでもプリクラ☆キラデコプレミアム』を使えば、細かい書き込みや特殊ツールも使えるのでより実用的！

DSiを使って「？」を解消しちゃおう

DSiも見方を変えればコンピュータ。そこで、次のマイDS化は、“情報端末的マイDS” ってことで紹介しましょう。オススメタイトルと用途は以下のとおりです。

[明鏡国語楽引辞典]
●任天堂　●800DSiポイント
約7万の語数を収録した辞書ソフト。手書きの入力も可能なため、読めない漢字も書き写すだけで調べられる。

[カメラもつかえる日英仏独西伊まとめて単語翻訳辞典]
●任天堂　●500DSiポイント
単語を入力すると、6カ国語の対訳が表示される外国語辞典。カメラで撮った文字を認識させ、検索できる。

[ニンテンドーDSiブラウザー]
●任天堂　●無料
Opera搭載のインターネットブラウザ。気軽に利用できるよさはDSiならでは。また、無料なのも嬉しい。

上で紹介しているソフトは、専用機能をもったガジェットと比べると、「使えないのでは……」なんて思いがちですが、使ってみるとかなりお手軽な調べモノツールとして重宝します。読書のおともとして『明鏡国語楽引辞典』の手書き検索は便利だし、テレビを観ながら気になることを『ニンテンドーDSiブラウザー』でチェックなんてこともできちゃいます。 さて、2つのマイDSというコンセプトで考えてみましたが、いかがでしたでしょうか。といっても、個性的なマイDSはまだまだ作れます。というのも、DSiウェアは200タイトルに迫る勢いで急増中。便利ツールもたくさんあるため、アイデアと遊び心しだいで、自分だけのマイDSに出あえると思います。そんな楽しみができるのもDSiだからですしね。ぜひチャレンジしてみてくださいませ！



テレビとDSiとウィキペディアの相性は最高！

◀テレビを観ながら、気になることがあればDSiでウィキペディアをチェック。これがまたお手軽で便利！

DSiウェアがあればDSiがビデオやラジオになる!?

DSiでビデオとラジオを楽しもう!

「DSiでも、YouTubeやニコニコ動画、ネットラジオを楽しみたい！」なんて思っている人は多いと思いますが、残念ながら現状は難しいです……（ニコニコ動画は、Wiiにも対応してませんしね）。ただし、映像ファイルの再生やネットラジオを楽しめないわけではないんです。条件付きですが、知ってました？

映像のほうは、Wiiチャンネルの1つである『Wiiの間』とDSiウェアの『どこでもWiiの間』（無料）を利用することで持ち歩きが可能。“DSi持ち出し可能” な映像のみですが、気に入ったらDSiで持ち出して、いつでも観られちゃうってわけです。

ネットラジオのほうは、『フォトスタンド付き バンブラDXラジオ』（500DSiポイント）を使えば、聞くことができます。ただし『大合奏！バンドブラザーズDX』のダウンロード曲の専門チャンネルとなっているので、サウンドはすべて楽器のみのインストゥルメンタル仕様。バーバラDJによる “週間！人気ベスト10” や “アニソン☆パラダイス” などの番組で構成されていて、歌こそありませんが、番組構成はまさにラジオ。番組も1時間ごとに変更され、飽きることなし！



チャンネル数は全部で20以上!

◀『フォトスタンド付き バンブラDXラジオ』は、1時間で2番組ずつを切り替えて配信されている。

使うためにはややクセもあり!

ビデオを持ち出せる『どこでもWiiの間』と、ネットラジオの『フォトスタンド付き バンブラDXラジオ』は、両方とも非常にオモシロイサービスなんですが、使い方にはちょっとクセがあるのも正直なところ。

『どこでもWiiの間』は、データ転送のためにWiiが必要です。また転送に時間がかかるのと、SDカードに保存することがほぼ必須となります。『フォトスタンド付き バンブラDXラジオ』は、ストリーミング放送のみのためネットにつながっていないところでは聴けません。と、双方ともに使うのに制限があるんです。

ただ、『どこでもWiiの間』は無料なので気軽に導入できるし、『フォトスタンド付き バンブラDXラジオ』は、いわゆる “作業用BGM” として楽しめます。触るだけでDSiウェアの可能性を感じますよ。



「Wiiの間テレビ」を持ちだそう！

◀「Wiiの間テレビ」は、エンターテイメント色の強い教養番組が多く、テレビにはない楽しさあり！

Wiiの間テレビは放送局の制作!?

Wiiの間の “Wiiの間テレビ”。実際に観てみると、なかなかあなどれない内容の番組もあって、ついつい観てしまう楽しさがあります。「このクオリティはどこから来ているのか？」と思っていたら、どうも一部の番組には実際のテレビ局が制作にかかわっている様子。実際に番組の最後に表示される “制作” の部分には、日本テレビやテレビ朝日など、確認しただけでも数社がかかわってました。映像のデキを考えると納得。Wiiの間テレビを見逃している人は、ぜひチェックを！

Wiiウェア・DSiウェア・バーチャルコンソール 新作ラインナップ

Wiiウェア 逆転裁判2

●カプコン ●AVG
●1月26日配信予定 ●1200Wiiポイント ●1人用

異議あり! 嘘を見抜き、真実を法廷で証明せよ!!

「法廷バトル」という新たなジャンルを生み出した『逆転裁判』の2作目が、Wiiウェアに登場。探偵パートで手掛かりを集め、法廷パートで証人たちの嘘を暴いていこう。証人の証言をゆさぶりつつ、嘘を見つけたら、すかさずWiiリモコンで証拠品をつきつけよう! 本作より秘密を抱えた証人の心を開き、新たな情報を聞き出す「サイコ・ロック」システムを追加。証人の心の鍵を解除し、少しでも裁判を有利に進めよう。本作も弁護士の成歩堂龍一が、依頼人を救うために法廷でツッこみまくる!



▶探偵パートで追加された新要素「サイコ・ロック」。証人が隠している心の鍵とは?



▶伝説の検事「狩魔豪」の娘、「狩魔冥」が法廷で待つ。

Wiiウェア ジャンケンパーティーぱらだいす

●スタジオ斬 ●TBL
●1月26日配信予定 ●500Wiiポイント ●1～4人(オンライン時最大2人)

勝負の王道といったら、ジャンケンで決まり!

一見シンプルだが意外と奥が深い、みんなが知っているジャンケン。本作はこのジャンケンを利用した5つのゲームモードを搭載したTBL。「あいこが勝ち」と出題されたら、あいこになるようにジャンケンをしていく「あとだし脳トレジャンケン」や、反射神経が重要となる「たたいてかぶってジャンケンポン」、自分の勘を頼りに連勝を目指す「レンレンジャンケン」などが用意されている。そのなかでも注目なのが、Wi-Fiコネクションを利用したオンライン対戦が可能な「ジャンケンバトカード」だ。このモードは、トレーディングカードのようなジャンケンカードをお互いに出し合って対戦するカードバトル。対戦中は相手にメッセージを送り、出すカードを宣言するといった心理戦も展開できる。

▶デッキは3個まで作ることができる。カードは100種類以上あるのでぜひコンプしよう。





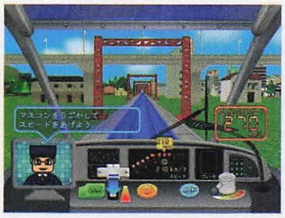
◀交換するポイントにより、カードのレア度(☆マーク)が変化。ポイントの使い方も重要だ。

Wiiウェア ぼくはプラレール運転士 新幹線&蒸気機関車編

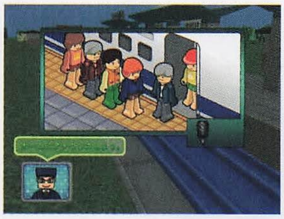
●タカラトミー ●SLG
●配信中(1月5日配信) ●1000Wiiポイント ●1～2人

懐かしの「プラレール」がゲームとなって走る!

1959年の発売以来、子どもたちの心をつかみ続ける列車のおもちゃ「プラレール」が、Wiiウェアで遊べる! 本作は新幹線と蒸気機関車の2種類を操作する。新幹線では運転のほかにも車内アナウンスや扉の開閉といった乗客案内をこなす。蒸気機関車では石炭をくべて火力を上げたり、雨が降ればワイパーで雨を払ったりと本格的。目標スピードに合わせの走行や、ホームにうまく止まると高得点がもらえる。ゲーム終了後の総合評価により、プラレールのブロマイドが手に入るといったおまけも。



▶警笛を鳴らせたり、速度に合わせてメーターが動いたりと細かい演出がある。



▶車内アナウンスで、乗客にスムーズな乗降を提供しよう。

Wiiウェア ロストウィンズ ウィンター オブ メロディアス

●発売元:スクウェア・エニックス/開発元:Frontier Developments LTD. ●A・AVG
●配信中(2009年12月22日配信) ●1000Wiiポイント ●1人用

Wiiリモコンに宿った風を使い、少年は再び冒険の旅へ

世界中を虜にした『ロストウィンズ』の続編が、ついに日本上陸。呪いにかかってしまった母と、魔法の国・ミストラリスを救うため、主人公のトクは風の精霊・エンリルとともに世界を旅していく。冒険のポイントは、エンリルの起こす風だ。Wiiリモコンで描いたとおりに風が吹くので、その風にトクをのせて高い場所へ運んだり、謎解きに使ったりとあらゆる場面で活用しよう。母の呪いを解くには、本作から追加された冬と夏を自由自在に変化できる「季節を変えるパワー」がカギとなる。自然を操りながら地形を変えていき、進むべき道を切り開いていこう。



▲季節を変えれば、通れなかった道が通れることも。



◀敵は前作よりも強く、謎解きも充実している。風の精霊・エンリルを使って活路を見い出せ!

Wiiウェア スクール オブ ダークネス

●発売元:スクウェア・エニックス/開発元:WayForward Technologies ●PZG
●配信中(2009年12月22日配信) ●1000Wiiポイント ●1人用

光の射す方向へ進み、闇に包まれた校舎を抜け出せ

主人公のジェイクを、暗闇に覆われた高校から脱出させる3DホラーACTパズル。闇に踏み込むと、得体の知れない生物に襲われるため、電気スタンドなどで床を照らしながら進む必要がある。校内の電話からは、同じく学校に閉じ込められたガールフレンドのレイチェルからの連絡が来る。コールされている間に電話をとることができたかどうかでエンディングが変化するため、電話までの最善のルートを早く見つけ出せるかもポイントだ。教室に落ちているアイテムを駆使し、出口を目指そう。



▶電力の使いすぎに注意しながら室内を照らし、校内の仕掛けを解いていこう。



▶ステージは30以上。教師の姿をしたボスと戦うことも。

Wiiウェア PHALANX(ファランクス)

●ズーム ●STG
●配信中(2009年12月22日配信) ●500Wiiポイント ●1人用

新しくなった『PHALANX』をその目で確かめろ!

謎の生命体に乗っ取られてしまったシステムの中枢を目指し、宇宙で戦いを繰り広げるSTG『PHALANX』。X68000で人気を誇った本作が、リニューアルされてWiiウェアに登場。Wiiウェア版では弾を途切れることなく撃てたり、武器をいつでも切り替えることができたりと、初心者にもプレイしやすくなっているほか、グラフィックや音楽も再編集されている。ステージはX68000版で当時のプレイヤーを圧倒した巨大戦艦のステージから、Wiiウェア版だけのステージもあり、やりごたえ十分だ。

▶ステージは全8ステージ。最後に待ち受けるボスを倒し、敵の侵略を阻止せよ!



▶細かく描き込まれたステージ背景にも注目だ!



Wiiで20世紀を振り返ってみよう

数あるNHKスペシャルのなかでも、名作として名高い「映像の世紀」がシアターの間に登場。本作はセルDVDはあるものの、レンタルDVDは存在していないため、シアターの間での登場はかなりスゴイこと。3日間のレンタル料金が¥200というのも嬉しい。貴重な映像資料をもとに、激動の20世紀をつづった歴史ドキュメンタリーだけに、観るとかなりためになります。「Wiiでばっかり遊んで!」なんて親に怒られている人は、ぜひ「映像の世紀」で汚名の返上を!



PS3&PSPはネットにつないでからが本番!?

原稿料はウォレットで

PS3&PSP編

ゲームに限らず音楽&映像コンテンツ、コミック配信と、さまざまなサービスを展開するPlayStation® Network。なかでもまず体験しておきたい注目コンテンツを紹介！

家電もすべてソニー製



液晶モニターの価格を調べるために某量販店に出かけたら、いつの間にかバイオの最新モデルを買っていた！　何を言っているのかわからねーと思うが以下略。

無料でもここまで楽しめる！　PSN活用術

意外（？）に未発達なPS3&PSPユーザーのネット接続ライフ

昨年末に発売され、ゲーム市場を大いに賑わせた『ファイナルファンタジーXIII』。約437万台（2010年1月8日現在、アスキー総研調べ）と言われている日本国内のPS3市場において、なんと180万本以上のヒットを記録したとのこと。単純計算でPS3ユーザーの約2.4人に1人が『FFXIII』を買ったことになります。当然本体の牽引効果もかなりのもので、同梱版に限らず、この機会に本体もセットで買ったという人も多いはず。そこで今回は、PS3（およびPSP）のネットワークサービスであるPlayStation® Network（PSN）サービスについて、改めて紹介しようと思います。

PS3またはPSPをネットワークに接続するだけで、すぐに楽しめるPSNサービス。なかでも中核となっているのが、新作ソフトの体験版をダウンロードしたり、追加アイテムを購入したりすることができるオンライン上の店舗「PlayStation® Store（PSストア）」でしょう。PS3の発売日（2006年11月11日）に合わせて開始されたこのサービス、2008年10月にはPSPからの直接アクセスも可能となり、ハードの普及や機能の充実とともに利用者も増え続けています。ただ、本誌の読者層であれば当然のごとく利用していると思われるPSストアですが、意外にも利用者数（1度でも接続したことがあるユーザー数）は、PS3ユーザー全体の半数にも満たないのだとか。PSNの前身（？）であるPS2の「PlayStation BB Navigator」サービスの時代と比べると、ブロードバンド環境の普及率もネット人口も隔世の感がありますが、それでもスタンドアローン（非ネット接続）でゲームを遊んでいる人が、まだまだ多いというのが現実のようです。もし、あなたがパソコンなどのためにブロードバンド環境を整えているのに、必要性を感じない、あるいは設定するのが面倒くさいなどの理由でPS3やPSPをネットに繋いでいないのだとしたら、それは大いに損をしていると言えます。ブロードバンド環境さえあれば、PSストアには無料で（有料ならばなおのこと）楽しめるコンテンツが非常に充実しているのですから……。

主なコンテンツは基本的に無料！かなりがんばっているPSNサービス

その代表格というか、PSNのある意味象徴といえるコンテンツが『週刊トロ・ステーション』です。紹介するのも今さらすぎる感じがしますが、もとは無料オンラインソフトウェア『まいにちいっしょ』内の1コーナーで、ゲームに関連したりしなかったりするネタを、MCのトロ&クロがおもしろおかしくお伝えするという内容でした。サービス開始以来、1日も欠かすことなく毎日更新を続け、昨年7月30日には"連続配信1000日間"の偉業を達成したゲームコンテンツとして、ギネスブックに申請までされているスグレモノだったりします。2009年11月11日より現在の形にリニューアルされてからは、さすがに週1回の更新に変更されましたが、そのぶん1回ごとのボリュームがアップしており、あいかわらず見ごたえは十分です！　しかも、基本的に無料なので、とりあえずダウンロードしておくことをオススメします。ちなみに、有料会員の「プラチニャ会員」になると、会員専用ニュースやバックナンバーが自由に閲覧可能など、さまざまな特典を得られます。ただ、30日間ごとに¥800(PS3/PSP共通､PSP限定の場合は30日間¥500・税込)の費用がかかるため、お得かどうかは判断の分かれるところ（1年間でパッケージソフトが1本買えてしまう……）。私の場合は特典目当てというより、無料会員のままだと空き地で暮らすことになるトロがあまりに不憫なので、つい毎月買いでしまっていたりします。

トロがお伝えする週刊おもしろエンターテインメント!!



◀ユニークなネタが満載の『週刊トロ・ステーション』。部屋の模様替えやミニゲームで遊んだりもできる!!

遊びごたえ満点の体験版に見ているだけで楽しいＰＶが満載！

また、新作ソフトの体験版やプロモーション映像も、無料で本体にダウンロードをして楽しむことができます。無料だからといってあなどることなかれ、ゲームの魅力を知るには実際に触れるのが一番ですし、最近は製品版にセーブデータを引き継げる仕様の体験版が増えているので、興味のあるタイトルは片っ端からダウンロードすべし！　ぶっちゃけ、しばらくはソフトを買わなくても十分楽しめるくらい、PS3・PSPともに体験版のラインナップは充実しています。また、最近は「東京ゲームショウ」などのイベントで公開された最新トレイラーなどの映像も多数配信されているので、こちらもぜひチェックしておきたいところ。新作・話題作が集中している今年の冬は、体験版やPVの配信量もハンパなく、1度ならず何度も内蔵HDD（私の場合は初期型なので60GB）の容量がパンパンになってしまったほどです。無料で配信されている壁紙やカスタムテーマも多いので、メニュー画面をイジるのも自由自在です!!

PSストア以外にも、PS3ではオンライン・ユーザーコミュニティ「PlayStation® Home」を無料で遊ぶことができます。"PS3の新しい遊び場"の触れ込みどおり、ユーザー同士でのコミュニケーションを楽しめるのはもちろん、ミニゲームなどに挑戦できるゲームスペースや"初音ミク"などが登場して話題を集めたイベントステージ、人気作の世界を再現した特別スペースなどが用意されており、プレイヤーを飽きさせません。プレイヤーの分身・アバターの着せ替えや（人気作とのコラボ系アイテムを多数配布&販売中）、パーソナルスペースのカスタマイズも、ついつい熱中してしまう楽しさ！　さらにPSPユーザー向けのコミュニケーションツール「R∞M for PlayStation® Portable」も、2010年春にサービス開始予定です（こちらも基本は無料となる予定）。このように、無料のコンテンツだけでも非常に充実しているPSN。もし、まだ未体験のPS3&PSPユーザーの方がいたら、ぜひ気軽にネットワークに接続してみてください。より充実したゲームライフが楽しめますよ!!

個人的にDL必須のゲームアーカイブス(SLG編)

シミュレーター系を含めると、じつは配信タイトル数が一番多いジャンルであるSLG。なかでも必携の作品を、独断と偏見で紹介！

1 ラングリッサーIV&V FINAL EDITION

●エクストリーム　●配信中（2009年11月25日配信）　●¥600（税込）　●1人用

ファンタジーSLGの金字塔『ラングリッサー』の『IV』と『V』をカップリング。『I&II』も配信中だけど、PS版未発売の『III』だけは絶望的!?





▲▶うるし原智志氏が手掛けた魅力的なキャラも必見です。

2 アストロノーカ

●スクウェア・エニックス　●配信中（2008年6月25日配信）　●¥600（税込）　●1人用

知る人ぞ知る伝説の名作。宇宙を舞台に農業を営むという、一見無茶な設定の日々が、なぜここまでおもしろいのか！　経営系のSLGが好きな人には、ぜひ遊んでもらいたい1本。長らく入手困難だったので、探していた人はお見逃しなく!!



▶宇宙の果ての小惑星で作物を育て、コンクールに挑戦し、宇宙一の農家を目指せ!!

3 ときめきメモリアル2 コナミ ザ・ベスト

●KONAMI　●配信中（2009年11月25日配信）　●¥600（税込）　●1人用

恋愛SLGの金字塔『ときめき』シリーズの第2弾。失われた青春時代のきらめきを、本作で取り戻せ！　自分の名前を音声で呼んでもらえるようになる『EVSアペンドディスク』も配信中なので、そちらもセットで一緒にダウンロードすべし!!



▶個性的なヒロインたちとの恋愛を体感しよう。個人的には元祖・チビ生徒会長が♥♥♥

ハマると危険!? 有料アイテム

『週刊トロ・ステーション』や「PlayStation Home」などのコンテンツは基本的に無料だが、それぞれ多彩な有料コンテンツが用意されている。ともにアバター（『週トロ』の場合は"ニャバター"）用の服や模様替えアイテムなどで、買わなくても遊ぶのに支障はないが、ユニークで楽しいものばかり。無料アイテムだけでは物足りなくなったら、ぜひ試してみよう。ただし、個々の価格は安いものの、積もり積もると結構な金額になるので、買いすぎには要注意!?

PlayStation NetWork（PS3・PSP）新作・名作ラインナップ

PSN (PS3) PixelJunkシューター

●キュー・ゲームス ●STG
●配信中（2009年12月24日配信） ●¥1,000（税込） ●1～2人

自然環境を相手取って生存者を救出せよ!

はるか未来の、はるか彼方にある宇宙の開拓惑星。本作はその惑星に存在する洞窟に取り残されてしまった生存者を救出すべく、探索艇を操作して洞窟を探索するアクションＳＴＧだ。洞窟内では、原生生物が探査艇の行く手を阻み、火山や水脈といったさまざまな環境が広がる。水を使ってマグマを固まらせたり、岩を削って地形を変化させたり、とにかく目を引くのはダイナミックに流れる液体の描写だ！　どうすればこの先にいける？　道中はそんなPZG的なプレイ要素も含まれている。アイテムなどを使って隠し通路を見つけ、生存者だけでなくトレジャーを探し出したりと、やり込み度はMAXだ！


▶流れ出る水をうまく利用して、洞窟の奥へと進んでいこう。


◀フロアにいる生存者をすべて救出しないと先へ進むことはできない。

PSN (PS3) DINER DASH

●ハドソン ●PZG
●配信中（2009年12月14日配信） ●¥1,000（税込） ●1～2人（オンライン時最大8人）

レストランを切り盛りして、カリスマ経営者を目指せ!

ウェイトレスを操作して、古びたレストランを大きくしていくPZG。お客様を席まで誘導し、注文を取って配膳するのはもちろん、会計から片づけまでの一連の流れをこなして、効率よくお店をオペレートしよう。お客様の満足を得れば、チップが弾んで収入がアップするが、その逆もしかり。限られた空間と人員を上手に操作するのがポイント！　オンラインを介して友達と協力プレイをするのも楽しい。


▲同じ色の服を着たお客様を同じテーブルに誘導すればポイントアップ！　卓番を覚えるのも重要。

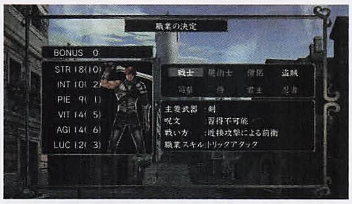
▼点数や目標金額の達成など色んなルールでの対戦が可能。2人でタッグを組むチーム戦も熱い!?


PSN (PS3) Wizardry 囚われし魂の迷宮

●アクワイア ●RPG
●配信中（2009年12月9日配信） ●¥2,000（税込） ●1人用

洗練されたグラフィックで贈る、終わりのない冒険!

1981年にPC向け作品として登場し、現在まで多くのシリーズ作品が作られてきた、3Dダンジョン RPG『Wizardry』シリーズの最新作。本作は、平和な世界で人が戦いを忘れ、堕落することを恐れた王が、国民を鍛えるために設けた修練場が舞台。プレイヤーは迷宮でモンスターを倒し、クエストを受領していくのだが、いつしか王国内で起きている大きな闇へと巻き込まれていく。主人公を人間、エルフ、ドワーフなど5つの種族から選べ、種族の適性を考慮しながら8種類の職業を選択するなど、本シリーズの基本となるシステムを踏襲している。数々のアイテムがDLCとして追加配信されており、冒険はまだまだ終わらない。



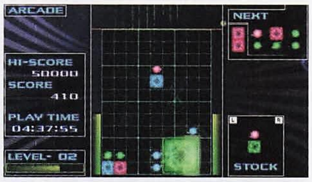

◀主人公を5種族から選び、職業を決めたら酒場で5人の仲間を募り迷宮へ繰り出す。

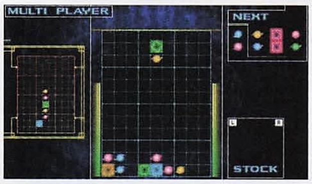
PSN (PSP) KURULIN FUSION

●エム・ティー・オー ●PZG
●配信中（2009年12月22日配信） ●¥500（税込） ●1～2人

光を操ってイルミネーションの洪水に酔いしれろ!

シンプルなルールと、バッハの名曲に乗せた光の演出が爽快感を生む落ちモノPZG。丸い形の「エナジーオーブ」と四角い形の「フュージョンブロック」という2種類のピースを操り、同じ色のエナジーオーブを繋げていきつつ、同じ色のフュージョンブロックをエナジーオーブの上に落とすと、ポイントが加算される。エナジーオーブを大量に繋げて消す「大量消し」やオーブ消しを一度に連続で行う「連鎖」といった基本技のほかに、フュージョンブロックを繋げて３×３の大きさのブロックにし、得点倍率を32倍に引き上げる「フィーバー」というテクニックを使い、ハイスコアを狙おう！

▶光のシャワーが美しい本作。音楽のアレンジはあの植松伸夫氏だ。




◀通常モードのほかに、ミッションモードやオンライン対戦も楽しめる。

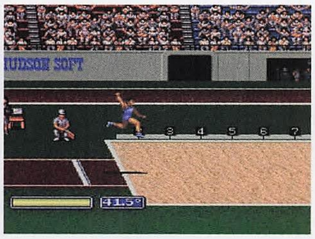
ゲームアーカイブス パワースポーツ

●ハドソン ●SPG
●配信中（2009年12月16日配信） ●¥600（税込） ●1～5人

各種競技を制覇して、目指せ世界トップアスリート!

"パワー" シリーズにオリンピックムード満載のマルチスポーツゲームが登場。競技はオリンピックでおなじみの18種目で、プレイヤーは予選・決勝の６日間の得点を争う。最大５人まで同時に対戦できるぞ！　競技は「射撃」、「アーチェリー」、「水泳」、「ボート」、「フィールド」、「トラック」の6ジャンル。数日間で全種目を競う「オリンピック」モードや、競技を個別に選ぶ「トレーニング」モードがある。

全種目のスペシャリストに!!

◀「トレーニング」モードで苦手競技の練習を積んでから各競技ごとに世界記録を目指すのもアリ!?

ゲームアーカイブス 邪聖剣ネクロマンサー

●ハドソン ●RPG
●配信中（2009年12月16日配信） ●¥600（税込） ●1人用

ダークな世界観に彩られた、禁断の聖剣をめぐる物語

魔物を退治すると血しぶきが飛ぶなど、グロテスクな描写が話題を呼んだPCエンジン初のRPGがゲームアーカイブスに登場。魔物がはびこるイシュメリア王国を救うべく、立ち上がった勇者が、魔空王アザトースを討つため神々が作ったとされる伝説の邪聖剣ネクロマンサーを求めて冒険に旅立つ。プレイヤーは個性豊かな能力を持つ仲間を2人選んで、パーティを組むことができる。三条陸氏によるシナリオや、ダークな演出を際立たせる音楽など、今も多くの支持を集める名作をご堪能あれ！

▶クトゥルフ神話をモチーフとした独特の世界観に引き込まれること間違いなし。



ホラー調で不気味なモンスターも特徴

ＢＧＶに最適な注目タイトルのＰＶ

ゲーム内容をチェックするのはもちろんだが、見ているだけでも楽しいＰＳストアで配信中のＰＶ。作業用のBGMならぬＢＧＶ（バックグラウンドビデオ、環境ビデオ）として流すのにも最適だ。最近のオススメは、ＳＣＥより2月18日発売予定のＰＳＰソフト『100万トンのバラバラ』のＰＶ。テンポのいいテーマ曲に合わせて流れる、ゲーム映像の数々は必見！　ちなみに体験版も近日中に配信予定なので、PVを見て興味を持った人は、こちらも要チェックです。



対戦・協力だけがオンラインじゃありませんよ

めざせ！ 実績厨！ Xbox 360

31201/103800 (135ゲーム)

オンラインで対戦や協力プレイをしないから、有料の「ゴールドメンバーシップ」は必要ない。それではXbox 360を遊びきっているとは言えないのです！

Xbox 360を愛する者



megane

年内目標の実績30000には12月17日に達成！ 達成時のゲームは『虫姫さまふたり』でした。2010年は目指せ40000……いや、50000！（無理カナ？）

嗚呼、すばらしきゴールドメンバーシップ生活

Xbox 360はネットそのものが有料だと思っていませんか？

Xbox 360は現行の据え置きゲーム機で唯一、アカウントに無料と有料の2種類があるハードです。今回はこのXbox LIVEの2種類のアカウント、無料の「シルバーメンバーシップ」(シルバー)と、有料の「ゴールドメンバーシップ」(ゴールド)について説明します。

Xbox 360のオンライン機能の最大の特徴は、有料のゴールドとなることによって、ほかの人とXbox LIVEを介したオンライン対戦ができるということ。各タイトルごとにオンライン対戦が有料・無料と分かれているわけではなく、Xbox LIVEで用意されたマッチングサーバーを各タイトルで利用するという方式をとっています(一部例外あり)。他ハードのタイトルでは、発売から日にちがたつとサーバーが止まって、オンライン対戦ができなくなる、なんてこともあるのですが、Xbox LIVEなら初代Xboxのタイトルでもオンライン対戦がまだ可能なのです。また、Xbox LIVEのマッチングサーバーは非常に強固でダウンすることが少ないです。このあたりは「お金を取っているからできる」という論と、「お金を取っているのだから当然」という2つの論がありますが、個人的には前者ですね。

ただ、この「ゴールドなら対戦できる」という特徴が前面に出ているあまりに、Xbox 360をよく知らない人の中には「Xbox 360はゴールドでないとオンラインに繋ぐことができない」という誤解、すなわち「お金を払わないとネットに繋がらない」という認識をしている人もいるようです。実際はそうではなく、シルバーでもゴールドでもXbox LIVEのネットサービスを利用することはできます。とはいえ、対戦以外でもゴールドならば利用できる便利なサービスがあるのも事実。まずは、シルバーで利用できるサービスを見ていきましょう。

シルバーで利用できるサービス

- Xbox LIVEアーケードの購入
- ゲーム オン デマンドの購入
- 体験版のダウンロード
- ダウンロードコンテンツの購入
- 配信映像のダウンロード
- テーマ&ゲーマーアイコンの取得・購入
- ほかの人とのメッセージ送受信
- テキスト&ボイスチャット

▲Xbox LIVEで提供されているサービスは、シルバーでもだいたい利用することができます。

オンライン対戦だけではないゴールドのオトクなサービス

一方、有料のゴールドではシルバーで利用できるすべてのサービスに加えて、以下のサービスが利用できます。

ゴールドで利用できる追加サービス

- オンライン対戦・協力プレイ
- マッチングサーバーの利用
- Webカメラを利用したビデオチャット
- Xbox LIVEパーティー
- ゴールド先行ダウンロード
- ゴールド限定のDLCなどの値下げ

▲シルバーのサービスに加えて、ゴールドならでは特徴的な機能が追加されている。

この中で特徴的なのが、2008年秋のアップデートで追加された「Xbox LIVEパーティー」。これは、Xboxダッシュボード上でフレンドたちと8人までのグループを組むことができ、8人でのグループチャットを楽しんだり、ゲーム内でも一緒のグループとして参加できるというもの。この機能が実装されるまでは、ホストとなるメンバーがゲーム中で遊びたいフレンドを1人ずつ招待する必要がありました。しかし、このXbox LIVEパーティーなら、ワンボタンでパーティーにいる全員をゲームに招待することができます。一緒にプレイするフレンドを集める敷居が低いのもXbox LIVEならではと言えますね。この便利な機能を一度体験してしまったら、もうシルバーには戻れなくなるかもしれません……。

手軽に集まれるXbox LIVEパーティー



◀仲間が増えてくると8人ではちょっと少なく感じる。16人まで増員希望！

また、最近では体験版やDLCがゴールド先行で配信されることも多くなってきました。例をあげると『ロストプラネット2』『Forza Motorsport 3』『ベヨネッタ』あたりが、ゴールド先行で配信され、約1週間後にシルバーにも配信が開始されました。気になるタイトルをいち早くプレイしたいなら、これだけでゴールドにしてもいいくらい。いったんゴールドにしてしまえば、サービスの有無を気にすることもなくなりますしね。

オトクなゴールドへの変更の仕方

ゴールドには3種類の有効期間があり、それぞれ1カ月¥819、3カ月¥2,079(1カ月あたり¥693)、12カ月¥5229（1カ月あたり¥436）となっています。もちろんオトクなのは12カ月ぶん。割り引きがあり、さらにポイント還元もある量販店で購入すれば、1カ月だけ買うよりも半分以下の料金でゴールドになれるのです。

また、タイトルによっては、48時間ぶんだけゴールドの一部機能が利用できる「Xbox LIVE 48時間無料トライアル ゴールドメンバーシップ」が付属しています。利用できるのはオンライン対戦と協力プレイのみで、前述の体験版先行ダウンロードなどは利用できません。とはいえ、ゴールドの醍醐味であるオンライン対戦・協力プレイは一度はやってみて欲しいです。



対戦・協力を体験できる48時間ゴールド

◀相手がシルバーだけどオンラインで遊びたい、なんてときに教えられるように、自分がゴールドでも捨てずに取っておきたい。

megane's Choice 体験版ベスト3

今からでも遅くない! 一度遊んでみるべし

Xbox LIVEには現在147本もの体験版がありますが、これだけあると、どれがおもしろいのかは、パッと見ただけではよくわからないでしょう。そこで、今回はその中からオススメの3本を紹介します。

1 シュタインズ・ゲート

●5pb. ●AVG ●容量：690MB
●製品版：¥7,140（税込）

過去へ電子メールが送れる発明品をめぐり、秋葉原を舞台に事件が起こる。主人公・岡部倫太郎は世界が望む方向から抗うべく、改変した過去を取り戻していく。2009年最高のAVGとも評された本作の体験版では、登場人物が出揃う第1章がまるまるプレイできる。

秋葉原を舞台に世界の収束に抗う



◀第1章では物語の中心人物が登場する。彼らとのやりとりも本作の魅力だ。

2 テストドライブ アンリミテッド

●マイクロソフト ●RCG ●容量：738MB
●製品版：¥2,940（税込）

ハワイのオアフ島を自由に走れる。そんな夢のようなRCGが本作だ。体験版ではオンラインを介したほかのプレイヤーとの走行に対応し、制限時間は1時間。

体験版なのにオンラインで走れる!



◀体験版を起動すると、専用サーバーに接続。シルバーでもほかの人と走れる。

3 BIOSHOCK（英語版）

●スパイク ●ACT ●容量：1.35GB
●製品版：¥2,940（税込）

飛行機事故により、奇妙な海中都市 "ラプチャー" にたどり着いた主人公のジャック。彼はそこで狂気に満ちた世界を見る。P.300では本作の続編を紹介！

奇妙な世界に思う存分ひたるがいい



◀水中都市ラプチャーで彼を待ち受けるものとは。キミは生き残れるか!?

海外発！ 最新360事情!!

1月初旬にアメリカのラスベガスで開催されていた家電展示会「CES」で、マイクロソフトのCEO スティーブ・バルマー氏が、2009年のE3で発表されたモーション操作デバイスの「Project Natal」を2010年ホリデーシーズン（年末商戦）に発売すると発表しました！ コントローラが必要ないインターフェースということで、話題を呼んだ本デバイスですが、果たして日本にはいつくらいに来るのでしょうか？ 筆者もNatal(読み方はナタール)の動向は常にチェックしておきます！

Xbox LIVEアーケード新作・名作ラインナップ

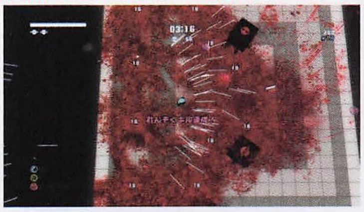
DEATH BY CUBE

●発売元：スクウェア・エニックス／開発元：Premium Agency ●ACT
●配信中（1月20日配信） ●800マイクロソフトポイント ●1人用（オンライン時最大8人）

激しい弾幕と赤いオイルを払い、ヒロインを救え!!

圧倒的な数と弾幕で襲いかかる敵をレーザーで打ち倒すACT。主人公ロボット「LEO」の記憶を取り戻し、ヒロインのロボットを再起動させるのがゲームの目的だ。高速移動の「ダッシュ」で敵を混乱させたり、「シールド」で弾を受け止めてそのまま弾き返したりといったアクションがおもしろい。なお、敵を倒すと、赤いオイルが大量に飛び散る。また、オンラインを介して最大8人、3つのルールで遊べる。

注意：これらはすべてオイルです。





▲キューブで統一された独特のステージで、マトリョーシカのような主人公「LEO」が縦横無尽に撃ちまくる!!

0day Attack on Earth

●発売元：スクウェア・エニックス／開発元：ガルチ ●STG
●配信中（2009年12月23日配信） ●1200マイクロソフトポイント ●1～4人（オンライン時最大8人）

突如現れた巨大兵器に立ち向かえ!!

実在する世界の主要都市の上空に、謎の侵略者が多数出現！ これより人類の存亡をかけた戦いが始まる。本作は戦闘機やヘリコプターのような飛行兵器を操って、謎の巨大兵器と戦う全方位型STG。2つのアナログスティックを駆使して敵の攻撃を避け、ミサイルや機銃で敵を撃退しよう。航空写真をもとにした都市風景はとても精密。オンラインを介した最大4人での協力プレイのほか、最大8人による対戦も可能。



▲東京、ニューヨーク、パリなどの世界主要都市がリアルに再現されている。

フレンドと協力して謎の侵略者から都市を救え!!



EXIT 2

●タイトー ●ACT
●配信中（2009年2月25日配信） ●800マイクロソフトポイント ●1人用

災害現場からEXITするかい?

脱出アクションゲーム『EXIT』の続編が、大幅ボリュームアップで登場。"脱出請負人"のMr.ESC(ミスターエスケープ)となり、災害現場に取り残された人々を救出しよう。ビルや洞窟、宮殿やピラミッドなど、現場のバリエーションは豊富。現場では火災や水害、地盤崩落などさまざまな災害が発生し、行く手を阻む。これらの災害に消火器やつるはし、ロープなどのアイテムを駆使して救助者とともに脱出をしよう。しかし、ミッションの中には1人では動かせない大きな箱や、大人では通れないような通路がある。そんな時は救助者に指示を出し、力を合わせて出口を目指そう。君は制限時間内に脱出する事ができるか？





▲ふりかかるさまざまな罠は、どれもひと筋縄ではいかない。頭をフル回転させろ！

Shadow Assault ~TENCHU~（シャドウアサルト テンチュウ）

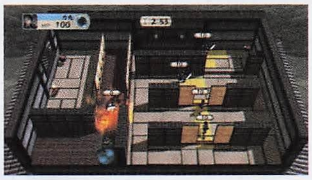
●フロム・ソフトウェア ●ACT
●配信中（2008年10月8日配信） ●800マイクロソフトポイント ●1～4人（オンライン時最大4人）

『天誅』シリーズの一風変わったトラップアクション

忍者アクションゲームの決定版である『天誅』がXbox LIVEアーケードに登場。本作は従来までの隠密アクションとは異なり、忍具を使って敵を罠に陥れるトラップアクションゲームとなっている。ステージの各所に忍具が設置されており、敵を吹き飛ばすバネや、踏むと周りを爆発させる地雷、投げた周囲を爆発させる爆弾などさまざま。罠から罠へ連続して当てる「トラップコンボ」を利用して大ダメージを狙おう。忍具の特性を生かして"目的地への到達""敵の全滅""目標の暗殺"などのミッションをこなせ！ 最大4人のマルチプレイモードも搭載。ひと味違う『天誅』を体験しよう！

▶敵の視界は黄色のマスで表示され、見つかった場合は赤く変化する。





◀設置した忍具で敵を撃破！ あらゆる忍具を使って目的を達成せよ!!

Aces of the Galaxy

●発売元: Sierra Online／開発元: Artech Studios ●STG
●配信中（2008年6月4日配信） ●800マイクロソフトポイント ●1～2人（オンライン時最大2人）

どこか懐かしさが漂う、本格3D STG

平和な宇宙に迫り来る、異星人「スカージアン帝国」の艦隊。用意された3種類の戦闘機から1機を選び、異星人たちを撃退していく3DタイプのSTG。それぞれの戦闘機には、連射が可能なチェインガンや敵を追尾するクラスターミサイル、破壊力抜群の魚雷ミサイルといった3つの武器を搭載。これらの武器はアイテムを取ることで強化できる。そのほか、敵を倒すことで画面下のゲージをためられ、ゲージが半分以上たまると、敵の動きを一時的に遅くできる特殊能力"テンポラルシフト"を搭載する。これらの武器や能力を駆使して勝利を導け！ また、一定時間内に連続して敵を撃破すると、コンボが繋がり高得点が狙えるぞ。





▲◀「テンポラルシフト」などの特殊能力を使いこなして、ハイスコアを目指そう。

Alien Hominid HD

●The Behemoth ●ACT
●配信中（2007年2月28日配信） ●800マイクロソフトポイント ●1～4人(オンライン時最大4人)

FBIに奪われた宇宙船を取り戻して自分の星へ帰還せよ!!

▶タメ撃ちもできる光線銃。空中で下へ撃つと滞空時間が延びる。



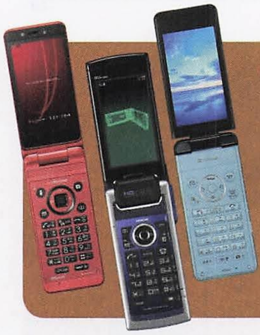


◀FBIは巨大ロボットも刺客として送ってくる。宇宙船を取り戻せるか？

『Castle Crashers』で名を馳せたThe Behemothのデビュー作。不慮の事故で地球に不時着した宇宙船をFBIに奪われてしまった主人公が、自分の星に帰るため、奪われた宇宙船を取り戻すべく戦う横スクロールACT。一見するとコミカルな宇宙人……だがアクションは結構エグイ！ 4方向に撃てる光線銃、破壊力抜群の手榴弾、接近戦ではナイフを使い、行く手を阻むFBIの刺客をなぎ倒せ。また、ステージ中には乗り物や、パワーアップアイテムが多数あり、アクションパターンも非常に豊富。さらに、ミニゲームを多数収録している。意外とハードな難易度でやりごたえもバッチリだ。

「ゲーム オン デマンド」がゾクゾク登場しています！

Xbox 360のパッケージタイトルをダウンロードで配信するサービス「ゲーム オン デマンド」に、新たなタイトルが次々と登場。1月19日には『A列車で行こうHX』(￥3,990(税込)もしくは2600マイクロソフトポイント) が配信され、1月26日には『アポカリプス ～ディザイア ネクスト～』(￥2,940(税込)もしくは2000マイクロソフトポイント) が配信される。どちらも廉価版パッケージタイトルとして発売されてないため、ダウンロードで購入するのが単純にオトクとなる。



ベッドでもトイレでもケータイゲーム三昧!

ケータイ バカ一代!

MOBILE PHONE

冬から春に向けて、各キャリアの最新モデルが発売され始めました。自分のプライベートのケータイも変更しどきですが、ゲームのセーブデータをどうしようかなあ。

365日携帯電話と一緒



そみん

今年の年末年始は、ゲーム系のデコメを探してクリスマス＆年賀状メールを作ってみました。問題は、送る相手が男ばかりということですが……。ま、いっか。

11/25～12/21 初詣の行列に並びながらケータイゲームも乙ですね

11/30 謎めいた物語とユニークな仲間達が◎

“過去の記憶を視認できる”という特殊能力が鍵となるRPGシリーズ最新作『**ローズマリー3**』[オープンドア：RPG 大集合!で配信／i対応]。前作同様、特殊警察リプルと記憶を食うウイルス・ノイズを中心にした謎めいた物語が魅力です。良識派よりも非常識派が多いキャラクターも、個人的にかなりツボでした。



12/1 強い女性にたじたじするショタに♥

冒険者にあこがれる少年エミールが、不思議な生き物ロップとともに「世界のすべてを知る旅」に出るRPG『**ジオファンタジア**』[ジグノシステムジャパン：本格メガゲームスなどで配信／i、E、Y対応]。ロップは知識を魔法に変えられるという設定で、アイテムの発見率に応じて魔法を覚えていく遊びごたえがあるシステムが魅力です。男勝りな女冒険者や強気な天才少女など、仲間の女性陣にいじられまくるエミールくんもキュート♪



12/2 タイムスリップAVG、いよいよ佳境へ！

江戸時代を舞台にした全五話構成の超本格派AVG『**えどたん**』(データは右参照)。12月に配信された第四話は、これまでもちらほらとウワサにあがっていた天下の怪盗・ひょっとこ小僧の大捕り物！　それだけでも燃える展開ですが、仮面をつけた怪しげな人物との出会いや、これまでに出会った人物との再会などもあって、とにかく話が盛り上がりまくり！　最終話となる第五話の感動をリアルタイムで味わうために、まだ遊んでいない方は第四話まで一気に遊んでおいてほしいところです！



12/3 ケータイオリジナルの『ときメモ4』体験

ケータイオリジナルのヒロイン・井ノ倉葵歩（いのくら・きほ）との学園生活を楽しめる『**ときめきメモリアル4 mobile**』(データは右参照)。登下校の時間帯や会話中に口をはさむタイミングを選べるなど、リアルタイム性が強いシステムがユニークです（話を最後まで聞かずに怒られることも……）。葵歩役の中原麻衣さんの声もハマってて、いろいろとキュンときました。PSP版との連動も嬉しいところです。



12/11 こういうコラボは大歓迎ですね♪

『**太鼓の達人もばいる×機動戦士ガンダム**』[バンダイナムコゲームス：太鼓の達人もばいるで配信／i対応、E、Y対応予定]というタイトルを見れば一目瞭然のように、太鼓を演奏する人気リズムACTと不朽の名アニメ「機動戦士ガンダム」のコラボ作品です。主題歌の「翔べ！ガンダム」ほか、作中の人気音楽が楽しめます。マスコットキャラの着せ替え用パーツにもガンダムのお面やモビルスーツが用意されていて、本当に芸が細かいです。



12/18 シリーズおなじみの音楽を聞いて感動！

エナジと呼ばれる特殊なエネルギーによって発展した世界を描く大作RPG『**アルファディアⅢ**』(データは右参照)。シリーズを3作重ねてきただけあって、シナリオもシステムも本当に完成度が高い作品です。とりわけ楽しいのが、装備したエナジの属性が影響する成長システムと、陣形や必殺技の概念が取り入れられた戦闘システム。多彩な要素がありながら、テンポよく進むのがお見事です。サブクエストの種類も膨大で、マジでクリアまで30時間かかりました(それでもコンプリートできず……)。シリーズ共通の音楽も多いので、遊んでてグっときます！



12/18 ちょっぴり不気味な密室脱出AVG

目覚めると、椅子に縛られて気絶している女性看護士と2人きり……という、なかなか不気味な状況で幕を開ける『**隔離病棟**』[ビービーエムエフ：iゲーム大好き！などで配信／i、Y対応]。密室である病室から脱出をはかるAVGですが、マルチエンディングと謎解きの難しさがポイント。歯ごたえありまくりです。



12/21 てっきりエムだと思ってました

簡単な質問で性格や恋愛法則を判定してくれる『**SとMの恋愛法則**』[G-mode：テトリス＆Getプチアプリなどで配信／i、E、Y対応]。恋人がいるいないにかかわらず、自分がエスなのかエムなのかって気になっちゃいますよね。そんなわけで挑戦したところ、自分はいつも気まぐれマイペースな「甘えんぼエス」。自分的にはエムのつもりでしたが、判定結果を読むと心当たりがありまくり。自分で自分を評価するのは難しいものですな。



勝手に名作認定 何カ月もハマり続けている超名作!

独特の会話テンポが魅力の本格AVGに最新作が登場！

キレモノすぎて常軌を逸した言動ばかりの探偵・発生川（きぶかわ）。彼が遭遇した事件をゲーム作家の生王（いくるみ）がゲーム化したという設定のAVGシリーズの最新作が配信中です。軽快なテンポの会話が魅力のシリーズですが、最新作『黄昏は瑠璃の追憶』（1話目は無料）はちょっぴりしっとり系。とはいえ、女性探偵助手の伊綱（いづな）とのかけあいなど、各所に入る笑いは健在です。ちなみに2003年に誕生した本シリーズは、外伝も含めて10作品以上！　無料体験版も配信中なので、ぜひサイトでお試しあれ。



▲新キャラクターはもちろん、伊綱も大活躍！



◀最新作のキーワードは催眠療法。女性セラピストに危機が？

探偵・発生川凌介事件譚シリーズ

- 元気モバイル(元気スーパーゲームランチDXなどで配信)
- AVG　●ゲームごとに課金
- iモード、EZWeb、Yahoo!ケータイ対応

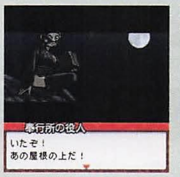
3本合わせて1,365円ポッキリ!!

えどたん

- カプコン(カプコンパーティで配信)
- AVG　●サイト登録月額¥315(税込)
- iモード対応

雷に打たれて江戸時代にタイムスリップした高校生・天道未来が、現代人ならではの知識を使って難事件に挑むAVG。服を着替えて町人と同心の立場を使い分けられる「着替え」など、ユニークなシステムが用意されている。

怪盗相手の大捕り物！江戸が舞台の本格AVG





▲第四話では、怪盗の潜入を未然にふせぐことが目的となる。手がかりをもとに、適切な場所に見張りを配置することが事件解決の鍵になる！

ときめきメモリアル4 mobile

- KONAMI(コナミネットDXで配信)
- SLG　●500DXポイント(税込525円相当)
- iモード対応

学園生活をテーマとした人気SLGのケータイ版。PSP版と世界観を共有しながら、ケータイ版オリジナルの物語が展開。新ヒロインのほか、ヒロインの服の変更、プールやレストランでのデートなど、さまざまなコンテンツが追加配信中。待受画面の配信など、PSP版との連動要素も存在。

1月からは新ヒロイン響野里澄が登場！

▶PSP版にも登場した音楽の天才少女である響野里澄（きょうの・りずみ）がケータイにも登場！　PSP版とはまた違った学園生活を楽しめる。



アルファディアⅢ

- KEMCO(ウリキリ!ケムコ帝国などで配信)
- RPG　●¥525(税込)
- iモード、Yahoo!ケータイ対応、EZWeb対応予定

クリアまで数十時間のボリュームを誇る、ケータイオリジナルの大作RPG最新作。シリーズで最も過去の時代を舞台に、これまでの作品でキーワードとなった「エナジ戦争」にまつわる物語が語られる。EZWeb版は2月4日から配信予定。

最大6人パーティ！超本格的なRPG!!





▲主人公は、戦うことしか知らないエナジ生命体アルフォンス。シリーズ初の6人参加戦闘のほか、陣形や必殺技など、特殊な戦闘システムが満載！

どの事件から遊ぶのがオススメか考えてみる

とにかくシリーズ作品の数が多い『探偵・発生川凌介事件譚』シリーズ。もちろんシリーズ1作目から順番に遊ぶのが基本ですが、初期の作品は絵のタッチが少し独特で、システム的にも未成熟な部分があります。なので、まずはシリーズ中期の傑作『永劫会事件』を遊んでみるのがオススメです。これが気に入ったら、ほかのシリーズ作品もきっと気に入るはず。ちなみにどれも単体で完結する物語なので、どの作品から遊んでも問題はありません。（そみん）

回ケータイゲーム今月の一本!!

i …iモード対応　EZ …EZWeb対応　Y! …Yahoo!ケータイ対応

エッチなお姉さん飼育（iモード版は「お姉さん教育」）　●¥315(税込)



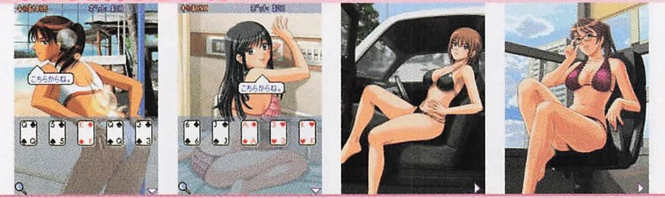
▲人間型ロボットの育成SLG。ごはんをあげたり遊んだりして、あなた好みの美女に育てよう！

OLお姉さんの崩し場　●¥315(税込)



▲OLとブロック崩しで対決だ！　知的なOL達とドキドキのアフターファイブを楽しんじゃおう♥

エッチなお姉さんめくり（iモード版は「お姉さんめくり」）　●¥105(税込)



▲3種類のカードゲームで勝負！　女優や秘書など、さまざまな職業のお姉さんと対戦可能。

ヌルヌル高校生（iモード版は「ヌルヌルボール～女学院編～」）　●¥315(税込)



▲ボールを発射するSTG風PZG。ステージをクリアすると、ご褒美に先生や生徒が服をヌギヌギ！



ちょっぴりエッチなお姉さん祭はどうですか？

唐突ながら、お姉さん祭の始まりです！ちょっとエッチなお姉さんが登場する総合ゲームサイト『お姉さんの寝室』から、よりすぐりの10本をチェック!!　寒～い冬でも、お姉さん達と一緒なら乗り切れる!?

お姉さんの寝室

●ゲームロフト　●総合ゲームサイト

iモード	●配信中	●ゲームごとに課金
EZWeb	●配信中	●ゲームごとに課金
Yahoo!ケータイ	●配信中	●ゲームごとに課金

初体験♪ナースのお仕事　●¥315(税込)



▲同じ形の薬を3つ以上ならべて消していくPZG。女医さんやナースといった女の子が登場だ！

エッチなお姉さん牌々（iモード版は「お姉さん牌々」）　●¥315(税込)



▲麻雀牌を使った神経衰弱風PZG。侍や忍者といった和風美女のほか、チャイナガールも登場！

お風呂のお姉さん　●¥315(税込)



▲泡を消していくアクションPZG。浴室で待つ美女達のセクシーボディを拝見しよう！

音ギャル@深夜枠　●¥315(税込)



▲未来のアイドルをスカウトするためにPZGで勝負！　ワールドワイドに世界中で美女を探せ!!

エッチなお姉さん事件簿（iモード版は「お姉さん事件簿」）　●各章ごとに課金



▲探偵が主人公の本格推理AVG。捜査中に出会う7人の女性を口説きつつ、殺人事件を解決せよ！

NEW エッチなお姉さん遊び2（iモード版は「お姉さん遊び2」）　●¥315(税込)



▲2月配信予定のミニゲーム集。7人の美女&10種類のミニゲームで、たっぷり遊べちゃう！

※掲載している画面写真はEZWeb版のものとなります。キャリアによって画面写真と違いがある場合があります。
なお、iモード版の「お姉さんめくり」は、1月から別サイト「UNO★ゲームとり放題」での配信に変更されました。

最もハマったお姉さんゲームは？
「お姉さんの寝室」はけっこう前から遊び続けてますが、個人的に最もハマった作品は……『エッチなお姉さん事件簿』かなあ。AVG好きということもあって、シナリオ展開がしっかりした作品が好きなんです。あ、でも、ほかのゲームのお姉さん達もかわいいんですよねぇ（浮気性）。ちなみに、一部のゲームはキャリアによってご褒美グラフィックが異なります。iモード版は表現がちょっぴりマイルドになっていることがありますが、それでもなかなか♥です。（そみん）

ホットトピックス / Wii & ニンテンドーDS / PlayStation Network / Xbox LIVE / ケータイ / iPhone & iPod touch / アーケードゲーム / 電撃オンラインランキング / 新作ソフトランキング / 新作ソフトPICK UPレビュー

ケータイゲーム 新作ラインナップ! これだけ全部で

キングダム ハーツ コーデッド エピソード7

●スクウェア・エニックス(キングダム ハーツ モバイルで配信) ●RPG

iモード	●配信中 ●第一章300ポイント(315円相当)、第二章以降500ポイント(525円相当)
EZWeb	—
Yahoo!ケータイ	—

『キングダム ハーツ コーデッド』の最新章が到着!

『キングダム ハーツ コーデッド』のエピソード7が配信中。本作は『キングダム ハーツII』の旅の直後の物語であり、旅の記録を書いていたジミニーのメモに「彼らの痛みを癒しに戻らなければならない」、という記憶のない記述があったことから、その謎を探る新たな冒険が始まる。エピソード7では、バグに侵食されたデータの世界を舞台にソラたちの冒険が描かれる。さらに、1月末には、最終章 エピソード8が配信予定! 謎をめぐる物語も、ついに佳境を迎える!



携帯オリジナルの『キングダム ハーツ』!!

▲本作の戦闘では、携帯オリジナルの操作を採用。これにより、携帯でも格段に遊びやすくなっている。

AVATARHEART2

●ジグノシステムジャパン(得する追加ゲームで配信) ●S・RPG

iモード	—
EZWeb	●配信中 ●¥315(税込)
Yahoo!ケータイ	—

育成S・RPGのパワーアップした続編が配信中

対戦相手に合わせた作戦やスキルで強豪ひしめき合う大会に勝利せよ!!



▲育成した幻獣は、大会に出場させることができる。ある程度、育成が進んできたら腕試しに出場するのもいい。

幻獣を育てて成長させていくシミュレーションRPG『AVATARHEART』の新作が配信された。前作にはなかった所持金や食事の要素を追加して、ゲームの難易度が上がり、育成の幅が広がった。餌やトレーニングで鍛えあげ、最強の幻獣を育てていこう。



すべてのメニューをバランスよくこなしていこう

◀強い幻獣に育てるには、よい餌とこまめな休息に適度な戦闘、そして長所を伸ばすことが重要だ。

トリニティ・クレスト

●ビービーエム(ゲーモバで配信) ●RPG

iモード	●配信中 ●サイト登録月額¥315(税込)
EZWeb	●2010年1月28日配信予定 ●¥525(税込)
Yahoo!ケータイ	●配信中 ●¥525(税込)

伝説の紋章の謎に挑む近未来SF本格RPGが登場

古代文明が残した「紋章」と呼ばれる図形エネルギーで成り立つ世界が『トリニティ・クレスト』の舞台。主人公たちの前に、兵士に追われた紋章研究学者のフサルク博士が現れたところから物語は始まる。



▲敵には、耐性と弱点が設定されているので、いち早く弱点を見極めていこう。

敵の弱点に合わせた属性攻撃で大ダメージを狙っていこう!!

ちょっぴりドジで憎めないお助けキャラ



▶Yahoo!ケータイでは、主人公を助けてくれるキャラクター「電子の妖精」ヤブー。

どうぶつ病院をつくろう

●ゲームロフト(iモードはウリキリゲームロフト、EZWebはNo.1Games☆ゲームロフト、Yahoo!ケータイはゲームロフトで配信) ●SLG

iモード	●2010年2月配信予定 ●¥315(税込)
EZWeb	●2010年1月配信予定 ●¥315(税込)
Yahoo!ケータイ	●2010年2月配信予定 ●¥315(税込)

不思議な動物たちの村で動物病院を経営しよう

『街をつくろう』など、人気の経営シミュレーション『つくろう』シリーズに、『どうぶつ病院をつくろう』が新たに加わった。本作は、ひょんなことから言葉を話す動物たちの国に迷い込んでしまった医師の青年が主人公。用意されている5種類のミニゲームをクリアして、病院を大きくしていこう。ほかにも、サブクエスト(どうぶつたちからのお願い事)が31種類用意されているので、やりごたえもバッチリ!



ミニゲームをクリアしてメインストーリーを進めていこう

◀ミニゲームをクリアすることで、メインストーリーが進行していく。どんどんクリアしていこう。



病院を大きくしてより多くの患者さんを助けていこう

◀病院は、5段階まで大きくなる。そうなればより多くの患者さんを診られるようになるのだ。

クイズマジックアカデミーmobile 4

●KONAMI(コナミネットDXで配信) ●ETC

iモード	●2009年1月27日配信予定 ●サイト登録月額¥315(税込)
EZWeb	—
Yahoo!ケータイ	—

新たなステージで白熱のクイズバトルが開催!!

アーケードでも好評稼動中の対戦型クイズゲーム『クイズマジックアカデミー』シリーズの最新作が間もなく配信される予定だ。シリーズ第4作目となる今回は、おなじみの「全国オンライントーナメント」や「イベント」といったモードに加えて、「スピードアタック」モードが追加されている。このモードは短い時間で遊ぶことができ、制限時間内に空飛ぶほうきに乗ったキャラクターがどこまで飛べたかを競うというもの。短い制限時間の中で、どれだけ間違えないでクイズに答えられるかがカギとなる。



画面サイズが大きくなり演出効果がさらに高く!

◀本作から画面のサイズが大きくなり、問題が読みやすく、演出もパワーアップ!



クイズに連続で正解しほうきのスピードを上げよう

▶「スピードアタック」モードのほうきは、正解するとどんどんスピードが上がっていく。

彼なりの純愛

●ジーモード(iモード、Yahoo!はケータイテトリス&Getプチアプリ、EZWebはテトリス&100円ゲームで配信) ●AVG

iモード	●2010年2月15日配信予定 ●月額¥105~(税込)
EZWeb	●2010年2月25日配信予定 ●¥315(税込)
Yahoo!ケータイ	●2010年2月1日配信予定 ●月額¥315(税込)

人の心を読める女性が織り成す恋愛AVG

恋に仕事に悩みを抱えている「タカノアユミ」は、ある日黒いスーツ姿の占い師に出会い、人の心を読める力を手に入れてしまう。人の心を読める力で、果たして彼女は幸せになることができるのだろうか?



選択肢を選んで彼女の恋を叶えよう

◀全部で4つの恋のエピソードで構成されている。上手く選択肢を選んでいき、「タカノアユミ」の恋を成就させよう。



◀監修に西山英一氏、キャラクターデザインに林明美氏と豪華なスタッフが参加。

豪華なスタッフにも注目!

うちのスライムはけっこう強いですよ

スライムとスカイドラゴンとキラーマシンを主力としてじっくり育てながら、こっそりとハマり続けている『**ドラゴンクエストバトルロードMOBILE**』[スクウェア・エニックス:ドラゴンクエスト モバイルで配信/i、E、Y対応] が、この冬にいろいろとバージョンアップ! 新モンスターは毎月のように追加されるから当たり前なんですが、RPG風にマップ上で宝箱を探す新要素「冒険」が楽しくって楽しくって。対戦も熱いけど、最近はもっぱら冒険ばかりです。(そみん)

月額4,200円！（だいたい）

…iモード対応　…EZWeb対応
…Yahoo!ケータイ対応

戦国ブレイブ

●ケムコ（iモードはウリキリ！ケムコ帝国、EZWeb・Yahoo!ケータイはケムコ帝国で配信）　●RPG

iモード	●配信中	●￥525（税込）
EZWeb	●配信中	●￥525（税込）
Yahoo!ケータイ	●配信中	●￥525（税込）

戦国武将が手を組み魔物と戦うファンタジーRPG

バトルはシンプルなターン制　強力な特技や技で敵を蹴散らそう!!



▲敵を倒した数によって、特技の習得が可能。武器ごとに異なる特技をすべて習得できるか？　目指せ百人斬り！

時は戦国時代、織田信長の死後、天下統一を狙い、全国の猛者がしのぎを削るなか、死者がよみがえっているという噂が人々の間で流れ始めた。その噂を重く見た高台院は、真田幸村、石田三成、直江兼続、伊達政宗を集め、事態の謎を突き止ることを依頼する。



登場する武将は多数　夢の競演を楽しもう

◀前述の武将のほかにも、一時的に仲間になったり、イベントで登場したりと数多くの武将が登場する。

幻想水滸伝Ⅱ

●KONAMI（コナミネットDXで配信）　●RPG

iモード	●1月27日配信予定	●800DXポイント（840円相当）
EZWeb	—	
Yahoo!ケータイ	—	

『幻想水滸伝Ⅱ』がケータイに完全移植!!

1998年にPSで発売した人気RPG、『幻想水滸伝Ⅱ』がついにケータイアプリに移植された。移植の際に、100メガを超える大容量アプリとすることでムービーも完全再現。前作以上に完全な移植となっている。RPG史にその名を残す、ドラマチックなストーリーをこの機会に味わってみよう。



迫力を増した戦闘シーンを見よ！

◀前作のiモード版以上に、紋章を使った際のエフェクトが強化され、なかでも、戦闘シーンの迫力がとくに増しているといえる。

幻想水滸伝と連動アリ！

『幻想水滸伝』（iモード版）との連動で前作のキャラクターが登場する

本作は『幻想水滸伝』からのデータ引継ぎで、前作のキャラが登場する。未プレイなら、まず前作をプレイしよう。

もちろんミニゲームも再現!!

▶料理対決や釣り勝負などといった、大好評のミニゲームは、もちろんiモード版でも搭載されているので、安心して楽しんで欲しい。



機動戦士ガンダムU.C.RPG

●バンダイナムコゲームス（ガンダムゲームモバイルで配信）　●RPG

iモード	●2010年2月配信予定	●サイト登録月額￥315（税込）
EZWeb	—	
Yahoo!ケータイ	—	

「機動戦士ガンダム」の正統派RPGがケータイに登場!!

オリジナルキャラクターを作成し、受注できるクエストを受けてクリアしていくという形式の『機動戦士ガンダムU.C.RPG』が配信される。ガンダムやザクのほか、アレックスやケンプファーなど多数のMSが登場するので、自分だけの最強の部隊を作ろう。なお、MSはクエストをクリアすることで入手できる設計図や素材で作成できるようになる。目的のMSが作れるようになるまで、繰り返しクエストをクリアしていこう。



バトルはターン制　的確なコマンドで敵を征圧しよう

◀バトルはターン制で行われ、モビルスーツごとにコマンドを入力し行動指針を与える。



原作で描かれたあのシーンが再現される！

◀特定のエリアへの突入や敵シンボルとの遭遇で、有名なイベントが再現されることも。

スターオーシャン ブルースフィア

●スクウェア・エニックス（スクエニモバイルで配信）　●RPG

iモード	●配信中	●600ポイント（630円相当）
EZWeb	●配信中	●600ポイント（630円相当）
Yahoo!ケータイ	●配信中	●600ポイント（630円相当）

『スターオーシャン』シリーズ初のケータイアプリ誕生！

2001年にGB版が発売された『スターオーシャン ブルースフィア』が、初のケータイ専用アプリとしてリメイクされ、配信中。ケータイの最新スペックに合わせて全グラフィックが描き下ろされ、すべての音楽をグレードアップ。さらに、操作性もリニューアルがほどこされるなど、すべてにおいてオリジナル版が完全リメイクされ、もはや別の作品といっても過言ではないほどのパワーアップを遂げている。



バトルはリアルタイム方式　携帯用に操作感も最適化！

◀バトルは手軽に爽快感が楽しめるリアルタイムバトルで、操作方法も携帯用に改良されている。



ミニゲーム形式のアイテムクリエイトで強力な装備を入手していこう!!

◀本作のアイテムクリエイトはミニゲーム形式で、これでしか入手できない装備やアイテムも多数。

iモードで遊ぼう！　無料体験版50本プレゼント！

無料ゲーム企画まだまだ続きます！

ケータイ情報専門誌「iモードで遊ぼう！」の50号発売を記念して、ゲームの無料体験版がまとめて遊べるキャンペーンを実施中！　2/18（木）までの間、毎週金曜日に入れ替わりでゲームが5本公開されます。ダウンロードサイトへのアクセスはQRコードから！



◀格闘ゲーム『ドラゴンボールバトルヒーローズ』は80名が登場！



人気パズルゲームも無料で遊べる！

◀家庭用ゲームで人気を博した、"言葉"が題材のパズルゲーム『ことばのパズル　もじぴったん』。2/12（金）から配信です。



夢と魔法の国が舞台の人生ゲームが楽しめる！

◀定番ボードゲームとディズニーのコラボ作『人生ゲーム　ディズニー版』。ミッキーたちとともに、夢と魔法の国で生きよう。

このキャンペーンの更新情報などを受け取れるメールマガジンも配信中！
アクセス方法：iMenu→ニュース/メディア→TV/雑誌/ラジオ→雑誌→電撃モバイルｉ→ｉモードで遊ぼう！→ｉモードで遊ぼう！50号記念50本ゲームプレゼント!!

※一部、お試しマイメニューを含みます。　※iモードのみのサービスとなります。

まだまだあります！▶新作&話題作CHECK！

■『薔薇の三銃士』[ビービーエムエフ：iゲーム大好き！などで配信／i、Y対応] 三銃士（アトス、ポルトス、アラミス）が女性だったら……というifの世界を描くドラマチックなRPG。バトルはリアルタイムで進み、ダルタニアンなどと協力する合体必殺技も使用可能。

■『SNKギャルズアイランド 的中タイピング おみごとです！』[SNKプレイモア：SNK WORLD-iなどで配信／i、Y対応] クリアすると女の子達の艶姿を楽しめる英単語のタイピングゲーム。麻宮アテナ、シェルミー、藤堂香澄の3名が登場！

■『隙鬼間（スキマ）』[セガ：★ぷよぷよ！セガで配信／i対応]「セカイのスキマに入ってみないかい？」という先輩の言葉に導かれた女子高生達が体験する恐怖の事件を描くホラーAVG。

■『シグマ ハーモニクス コーダ』[スクウェア・エニックス：スクエニモバイルで配信／i、E、Y対応予定（今冬配信予定）] DSで発売された超推理AVGのケータイ移植版。音使いの黒上シグマと札使いの月弓シオンは、時を越えて過去の世界へと調査におもむくことに。イベント限定だった幻のシナリオも収録。



あの超推理AVGをケータイで遊べる！

◀人により結果が変わる「超推理」がケータイでも楽しめる！

コナミネットDXで人気声優コラムが連載

総合ゲームサイト『コナミネットDX』[KONAMI：i、E、Y対応]で、人気声優の能登麻美子さんのゲーム体験コラムが連載開始！　能登さんが音楽SLG『beatmania ⅡDX 17 SIRIUS』をプレイして上達していく過程が書かれるとのこと。ちなみに第1回コラムは、能登さんと『beatmania ⅡDX』の歌姫として知られる星野奏子さんとのスペシャル対談。2人のオススメ曲や好きな音楽ジャンルのほか、音楽SLGの上達テクニックも掲載されてます！　（そみん）



iPhone／iPod touchは携帯ゲーム機!

いつでもどこでもいくらでも いじるから iPhone

今回は大増6ページでお送りするiPhone連載！　というわけで、年のはじめなのでみなさんにいろいろとおうかがいすることにもいたしましたアンケート企画もあります！

iPhone／iPod touchを担当する人

狩

倉西誠一@狩られ道

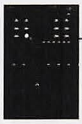
あきらかにiPhoneで遊びすぎていることを「担当ですから」の一言でかわす。かわし切れていない場合でも無視して通す、今年も14歳的な精神年齢の41歳男性。

KING OF GAMES STRIKES BACK!!

『インベーダー』の昔から、やっぱりゲームはシューティングじゃないかと思う。

CATEGORY CHECK iPhone STGのタイプ

iPhoneの場合、いろんなジャンルで言えることなのですが、同一ジャンル内でもまったく異なるゲーム性を持つ個性的なアプリが多すぎです。コンシューマでは最近元気のないSTGも、iPhoneなら！　大元気です！



TYPE 1 オーソドックスタイプ

横スク、縦スクといった従来型のSTGも多数リリースされています。弾は自動で撃ってくれるものが多いのですが、難度はねぇ。



TYPE2 タップタイプ

画面上に現れる的を直接タップすることで撃つ、iPhoneならではのタイプです。もぐら叩きにもたとえられるかも。



TYPE3 全方位タイプ

自機の操作と弾を撃つ方向の操作を別々に行い、360度全方位に対応するSTG。これがかなり充実しています！



TYPE4 砲台タイプ

画面内に固定された砲台を自機として、敵を攻撃するSTG。戦車等の自機が動かせるものも含まれる場合がある。



TYPE 5 その他のタイプ

上記4タイプのいずれにも属さない代表例が、ARシューティング。カメラ機能を使い、普段の風景をそのまま戦場に変えてしまう！

※全方位タイプがヤバイ！

こんなにタイプがあるとどれを遊べばいいのか悩むという方には、全方位タイプを全力でおすすめします！



これはiPhoneならではですから

それを超える例がないので恐縮ですが、いわゆる「電脳コイル」です、AR（拡張現実）シューティングって。編集部中に、（実は）このように見えない敵が飛んでいるわけです。今年はいろんなジャンルのARゲームが登場しそうです。

当初考えていたのは、AR（拡張現実）シューティングの企画でした。iPhoneのカメラで周囲の風景を取り込み、それをゲームの舞台にしてしまうという、他のゲーム機にはないタイプのものだからです。とはいえ、それだけでもなんですからわりと軽い気持ちで「シューティング特集にしようかと思って」とAppBankさんにリストアップをお願いしたところ、まぁ、出るわ出るわ、左の5つにタイプ分けされた17本のタイトルリストが届きました。いや、もう、反省です。ARシューティングに限定するのではなく、iPhoneにおけるシューティングゲームの今を鋭く切り取ってみよう……というわけでもないのですが、ヘボイ腕前で遊んでみました結果が、今回の記事です。

さて、と。まず、iPhoneのSTGの大前提なのですが、iPhoneというハードは連射には向きません。不可能ということではないのですが、ばしばし画面をタップしまくるというのは、プレイする人間にも機械にもあまりやさしくはないでしょう。そのためiPhoneのSTGでは、弾は自動的に発射されるものが多いです（ボタンを押し続けている間……というものもありますが）。「ボタンを押して弾を撃つ」ということは、STGの大きな楽しみでもあります。タイミングよく狙って弾を撃って敵機を撃墜する。その楽しさなしになんのSTGか！　という気がしないでもないくらいですが、ただ、その大きな要素をあらかじめ失っている／あきらめざるを得ないからこそ、iPhoneのSTGは独自の進化を遂げ、他のプラットフォームでは元気のないこのジャンルから、大人気タイトルが続々登場しているのではないかとも感じられるのです。



『METEOR BLITZ』は今回、ピックアップこそしていませんが、グラフィック、操作性ともに完成度の高い1本です。シンプルなSTGとして全方位シューティングを楽しみたいという方には、おすすめです。

その最たる例が、全方位シューティングです。上の写真は『METEOR BLITZ』というタイトルなのですが、画面下部に二つの円があります。これはそれぞれ自機（の移動）を操作するものと、自動的に発射される弾を撃つ方向を操作するものです。一般的なSTGは自機の移動によって弾を撃つ方向が決まりますが、全方位シューティングは弾を撃つという操作がない代わりに、その方向を指定／操作するということをゲーム性としてもりこんだわけです。たとえば自機は右上に向かって移動しながら、左下の敵を攻撃するなんていうこともできてしまうわけですといいますか、そういう操作を駆使しなければ、先に進むことはできません。これには最初、戸惑うかもしれませんが、慣れてくると、他にはない、なんとも言えない緊張感が楽しめます。また、全方位シューティングと一言でいっても様々なバリエーションが登場してきています。『ALIVE 4-EVER』では自機はゾンビと戦う人間で（ちょっと『魂斗羅』に似た感覚かも）、人々を誘導してゾンビの群れから救出するなんていうミッションが用意されていたりします。また、『PROJECT PHOENIX』というタイトルは機関銃を積んだ軍用ジープ等が自機で、これまでにはないスピード感とレースゲームのような（あくまで「ような」）操作が楽しめます。他にも……と、本当にきりがないんですよ、今、全方位シューティングは！



テンポと音が重要です

溜めてから手裏剣を投げるというのが、このゲームのキモなのですが、惜しむらくはタップし続けているので手裏剣が見えにくいこと（指を画面に置き続けていて、手裏剣は指の下）。溜めのタイミングはテンポと音の変化で。

最後に一本、『iNinja』というタイトルを御紹介いたします。そのタイトルで想像できてしまうと思うのですが、手裏剣を投げて戦うSTGです。iPhoneと手裏剣。そんな安直な！　と思われるかもしれませんが、さにあらず。シュシュシュッと手裏剣を投げるだけではなく、しばらくタップしてから投げた手裏剣は威力が上がるとか手裏剣同士が弾きあうといった要素が、シンプルな中にも段階的な奥深さをゲームに与えています。もちろん長時間プレイを続けると腕は疲れてしまうわけですがw　それを超えてプレイする価値があります。シンプルなルールやゲーム性の中にどれだけアイディアを注ぎ込むか？　爆発的に拡大するiPhoneゲームは今、STGというジャンルひとつをとってみても、まるでゲームの過去と未来を検証するような、実験場のような様相を呈しているのです。



iPhone App この年末年始に倉西が発見したアプリ!

2009-2010 OpenFeint

■Aurora Feint
■無料

最大手ソーシャルゲーミングネットワークの専用アプリ! 毎日毎時チェックしてます。

ゲームそのものではないのですが、いわゆるランキング機能やフレンド登録といったソーシャルネットワークサービス的な機能を提供するサービス、それがソーシャルゲーミングネットワーク（SGN）です。PSNやXbox LIVEにも同じような機能が用意されていますが、携帯ゲーム機にこれが搭載されると、はっきり言ってゲーム観が変わります。なにが一番強力かというと、あらゆる視点でゲームを紹介してくれる機能。これがすごい。フレンドが遊んでいるものやOpenFeint対応タイトル等々、どんどん紹介してくれるので、この年末年始、またDLしたアプリがバカみたいに増えちゃいました。でも、楽しいからいいんです。他にもplus+やgameloft LIVEといったSGNもありますし、（できればコンシューマの世界も巻き込んで）今年はSGN元年を宣言してみたい気持ちになります、はい。



◀ツイッターやFacebookと連携しているので、フレンドの数はいきなりハンパないですw

3ページ目からはiPhoneゲームについての大アンケート大会になっております今回のiPhone連載ですが、すべりこみで！　一社様、御回答をいただきました。ありがとうございました！　ただ、タッチの差で原稿をとりまとめ終えたところでしたorz　ので！　こちらで。欄外にはなりますが掲載させていただきます。■エンターブレイン　■お答えいただいた方／外山とけ子氏（宣伝部／『ぺんぎんくんWars』『iTrain』担当）【1】期待しているほどダウンロード数があがらず、企業体で展開するにはビジネス的に

iPhone STG

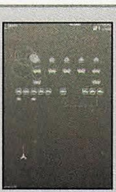
タイトルセレクト協力
AppBank
www.appbank.net

前回のタワー・ディフェンス同様、今回もタイトルセレクトではAppBankさんの御協力をいただきました……が。STGというのはおそろしいジャンルなのか、リストをいただいてからも、続々と注目作がリリースされています。タワー・ディフェンスの時はリストの中からすべてタイトルはピックアップできたのですが……。今回は、この年末年始にリリースされた最新作も含めて、おすすめタイトルを8本、ピックアップさせていただきますが、ここまでしぼり込むのは、まじめに大変でした。



砲台タイプが……

砲台タイプでは屈指のタイトル『STAR HOGS』。絶対におもしろいのはわかっているのですが、僕の腕が追いつかず……。すいません、おすすめだけします！



スペースインベーダー インフィニティジーン

■タイトー
■600円

他のプラットフォームでも登場している進化型の『スペースインベーダー』ですが、iPhoneの発色のよさが、このコンセプトを際立たせています。iPhoneらしく、自分のミュージックライブラリに入っている曲を読み込んでステージを変化させることができるだけでなく、最近、ソーシャルゲーミングネットワークのOpenFeintにも対応し、ますますそのおもしろさの幅が広がりました。

CHECK POINT 自分のミュージックライブラリを使ってステージが進化させられる



CHECK POINT 敵が銃をぬくまで撃ってはいけないというシンプルなルールが熱い

WESTBANG

■Rake in Grass ■115円

西部の荒野を舞台にしたタップタイプのSTG。3つのドアが開き、銃をぬいた敵だけを狙い撃つ。一般市民を撃たないというのは当然ですが、ぬくまでは敵も撃てないというルールがシンプルながらハマる要素です。また、弾のリロードを忘れがちなのもポイントかも。何度スカってやられたことかorz いずれにしても「タップして撃つ」というわかりやすさは、やはりiPhoneに向いてますね。



CHECK POINT ただ撃つだけでなくミッションごとに異なる目的が用意されている

ALIVE 4-EVER

■Meridian ■350円

自機が人間になると全方位シューティングではなくサバイバルシューティングと呼ぶ……とも言われますが、このゲーム、今回紹介する中でも屈指の完成度を誇ります。ただ単にゾンビを撃ち殺すだけでなく、ミッションごとに異なる目的が設定されていたり、キャラクターに能力差があったり、マルチプレイができたり、いろいろな楽しみが詰め込まれています。グラフィックも、日本人になじみやすいかも。



CHECK POINT 自機のカスタマイズが細かくできるので、長く遊べる

ISOTOPE

■Affogato LLC ■230円

長くじっくり遊びたいなら、おすすめの一本です。ステージの中は短いエリアに区切られているので、ちょっとした時間に遊ぶことができ、コツコツ溜めたクレジットで自機をカスタマイズしていくこともできます。しかも、そのバリエーションがめちゃめちゃ豊富です。コンプリートは気が遠くなるほどwゲームのテンポがそれほど速くもないので、全方位シューティングの入門タイトルとしても最適です。



CHECK POINT ステージクリア時の得点等によって新たな機体をゲットできる

MiniSquadron

■MrFungFung ■350円

往年の名作『タイムパイロット』ふうのかわいいグラフィックが魅力ですが、きっちり作り込まれた本格派の1本。ゲームは上下左右にスクロールするタイプのSTGで、ステージクリア時のポイントといった条件をクリアすると選べる機体が増えていきます。これが最大の魅力ですね。ただ、新しい機体が手に入るとすぐ試したくなるのですが、性能にはかなり差があるので、新しいものがすべてよいとは限りませんw



MUST.EAT.BIRDS.

■MEDIATONIC
■115円

タイトル画面で、いきなり「鳥を食べなさい！」という日本語が表示されますが、海外のゲームです。他にもロード中に「待ちなさい！」という表示が出る等、なぜか日本語が随所にw ゲームは、ヘンな鳥（なの？）をパチンコ（スリングショット）で撃って、パラシュートで降下してくるペンギンを攻撃する、一種の防衛シューティングです。おかしなセンスを感じますが、ゲームは良作です。

CHECK POINT コンボを決め続けるとフィーバーに突入！ これが気持ちいい

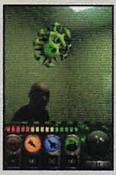


CHECK POINT とにかく追いつめられると厳しい。常に活路を切り開くように！

PROJECT PHOENIX

■Sad Cat Software ■230円

武器を積んだ戦闘車両（戦車等）の全方位シューティング。グラフィックのクオリティは極めて高く、操作感もよいのですが、難度は高めです。基本は前面の敵ではなく背後の敵を撃つように進めるのがよいのでは？ と思われますが、どうでしょう……。気がつくと敵に囲まれていることが多いので、常に活路を切り開くように注意してプレイしたい（むやみに撃つのではなく、一点集中で突破する等）。



PANDEMICA

■XMG Studio Inc.
■無料

プレイにはiPhone OS 3.1以上を搭載したiPhone 3GSが必要ですが、この現実世界をゲームの舞台に変えてしまうAR（拡張現実）感は秀逸。これまで出ていたARシューティングと比べると、ゲーム感が上がっているのも魅力です。協力プレイもできるようなのですが……すいません、そこはまだ試せていません。OpenFeintに対応しているので、世界中のプレイヤーとコミュニケーションできるのも◎。

CHECK POINT 回転する椅子に乗ってプレイすると楽しすぎますが、やや危険かも！



iPhone App この年末年始に倉西が発見したアプリ！

2009-2010 WorldCard Mobile（名刺認識管理）

■Penpower Technology Ltd.
■2300円

この精度の高さには大満足！ これは十分使えると思います！ でもって2300円です！

ほっとくとたまる名刺。もう一回、書きます。ほっとくとたまる名刺。さらに書きたい。名刺は、ほおっておくとたまるものです。本当に申し訳ないのですが、僕は名刺の整理が昔から大の苦手です。手帳やら、古くは電子手帳の類いやら、そういうものは大好きなのですが、入力するのは好きではない……というわがままな人間なので、最近はバイト君に名刺情報の入力をお願いしていたりしました（すまんかった）。しかしです！ この画期的なソフトのおかげで、もうそんなことをバイト君に頼む必要がなくなりました。これは気分がいい。読み取ったデータはどんどんiPhoneのアドレスブックに登録されるので、MacBook Proとも同期され、さらにいえばGoogleさんとも同期され、しあわせな感じです。読み取りの精度は信じられないほど高いですし、これで2300円は絶対買いです！



◀長年の悩みだった名刺の束が一発で解決……した……ような……でも整理はねorz

厳しいと感じています。【2】 『iTrain』です。ライフスタイル系アプリなのですが、リリース後、メディアさんに応援頂いてAppStoreのジャンル1位になったことでダウンロード数がぐっと伸びました。大変ありがたかったです。【3】ゲームアプリ、ライフスタイル系に関わらず、手軽で安価、むしろ無料のものが歓迎されている現状は変わらないな。と感じております。【4】シンプルなアプリを制作でき、海外販売もこなせる個人クリエイターさんがどんどん活躍されると思います。【5】企業、個人に関

GAME on iPhone 2010 VOICES

iPhoneゲームの今をみなさんの声で!

熱心なiPhoneユーザーのみなさんのおかげで6ページゲットすることができました2010年一発目のiPhone連載です。ここはひとつ！　ソフトメーカーさん、ユーザーさん、双方の御意見をお聞きしてどーんと掲載させていただいて、iPhoneゲームの今を総覧できるような企画をやりたい！　と思ったのが、そもそものまちがいだったかもしれませんorz　しょせん、6ページは6ページです。『FF XIII』なみに100ページって言えばよかったです。
最初にごめんなさいするのは気が引けますが、スペースの都合上、画面写真類の掲載は、今回、控えさせていただきました。申し訳ございません < ソフトメーカー各社御担当者様　また、多数お寄せいただいた御意見も、個人開発者のお二方しか掲載させていただくことはできませんでした。ブログの方で、本企画のフォローをやらせていただきますので、御容赦ください < アンケートにお答えくださったユーザーのみなさま　そして、これだけのページ数、文字ばっかり読まされる読者のみなさまにもごめんなさい。ただ、自分で編集作業をやりながら、手前味噌ですがおもしろかったです。日本のiPhoneゲームの現状が、おぼろげにですが、見えなくもない気がいたします。
それでは！　怒濤のiPhoneゲームアンケート企画、じっくりとお楽しみくださいごめんなさい。

■ユーザーのみなさんへの質問
【1】掲載時の御名前を教えてください。【2】iPhoneゲームのプレイ状況について、下記の選択肢から1つをお選びください。(A)毎日遊ぶ　(B)たまに遊ぶ　(C)あまり遊ばないが、まったく遊ばないというわけではない【3】iPhoneのゲームタイトルを何本、ダウンロードされましたか？　(A)20本以上　(B)10本～19本　(C)1本～9本　(D)1本もダウンロードしていない　【4】最も好きなiPhoneのゲームタイトルを1本、教えてください。また、その理由をお聞かせください。【5】iPhoneのゲームタイトルの現状について、御意見をお聞かせください。【6】iPhoneのゲームタイトルの今後について、御意見をお聞かせください。【7】2010年、iPhoneゲームで期待するソフトメーカー、ブランドはどこですか？　【8】電撃ゲームスのiPhone連載記事について、御意見をお聞かせください。

■ソフトメーカーさんへの質問
【1】iPhoneタイトルを開発、販売されてきて、今、感じていることを率直にお聞かせください。【2】御社iPhoneタイトルについて、最も印象に残っているものを1本と、その理由をお聞かせください。【3】現状のiPhoneアプリ市場について、どのようにお考えになっていますか？　【4】iPhoneアプリの未来像を、どうイメージされていますか？　【5】iPhoneアプリ市場の将来性について、どのようにお考えになっていますか？　【6】2010年内にリリースされる予定のタイトル数をお聞かせください。【7】最後に、弊誌読者に御社iPhoneタイトルをアピールしてください。

■AQインタラクティブ
■お答えいただいた方／平塚浩志氏（ネットワークコンテンツ事業部マネージャー）
【1】おもしろい。
【2】『Glandarius Wing Strike』。まだ、1本しかリリースしていませんが、自信を持っておススメできる本格派シューティングゲームに仕上がってますよ！
【3】リリース＝世界のマーケットに挑戦！という、非常にやりがいのある市場だと思っています。
【4】技術的には、まだまだ新しいことにチャレンジできる部分がありますので、「こんなことができるんだ！」という驚きを提供できると思っています。
【5】昨年はとにかく多くのタイトルがリリースされて、すごいなーと思うと同時に、びっくりしています。昨年蓄積されたアイデアとノウハウをもとに、より洗練されたアプリが市場をけん引していくのではないでしょうか？
【6】具体的な数は公開できませんが、2010年は初頭から野心的なゲームを続々リリースしてまいります。
【7】今年の弊社がリリースするタイトルでは、みんなで楽しめるをキーワードに、さまざまな挑戦をしています。まだ、お見せできる段階ではないのですが、是非、楽しみにお待ちください！

■エレクトロニック・アーツ
■お答えいただいた方／橋本裕氏（EAモバイル　ジェネラルマネージャー）
【1】AppStoreは世界中に向けてアプリを販売できるプラットフォームですし、弊社の場合は、最初から「世界中に向けて売る」アプリを開発することが大前提となります。その分もしかしたら、日本のお客様に特化したチューニングができていないと感じられるケースもあるかとは思いますが、グラフィックやゲームのボリュームなど総合的な質では決して劣らない、「世界品質」のものを出し続けていきたいと思っています。去年リリースした脱出ゲーム『Mystery Mania』のように、当初日本であれほど売れるとは思ってなかったようなアプリが評価されるなど、いい意味で作り手の予想を超えた反応があるところも、このグローバルなプラットフォームならではの面白さだと思います。
【2】最近の例では『Need for Speed Shift』です。当社の場合は、iPhone向けの新規のゲーム以外に既存タイトルの移植も多いので、今までのお客様の御期待にお応えしつつ、かつiPhone向けにどう最適化するか、ということが常に命題となります。『Need for Speed』もシリーズとして過去幾つものプラットフォームで楽しんでいただいた作品であり、そのイメージを損ねずに、いかにiPhone向けとしてのよさを出すかに苦労しました。iPhone向けの前作『Need For Speed Undercover』の評判もよかったため、逆にそれがプレッシャーになった部分もあります。結果として、操作性、グラフィックともに、胸を張れるレベルのものになったと思っています。
【3】グローバルにおいて日本市場の占める割合はまだ大きいとはいえないものの、2009年後半より感じていることは、確実に市場が育ってきているということです。スマートフォンの割合が拡大するというトレンドもありそうですし、今後も市場の拡大が続くことを期待します。
【4】市場規模としてはしばらくは伸びていくというトレンドは続くと思いますが、それを考慮しても、日本の携帯電話全体に占めるスマートフォンの割合は、おそらく海外での比率と比べると小さいでしょう。日本向けというより、世界全体でどれだけ売るかが、iPhoneアプリで絶対に忘れてはいけない視点であり続けると思います。近々のトレンドでいえば、無料+アイテムなどの個別課金というモデルが今後増えてくるのではないでしょうか。
【5】当面は【4】で述べたような状況が続くと思いますが、長期的にはAppleがどのような戦略をとるか（他のスマートフォンに対してどのようにふるまうか）で大きく変わってくると思います。例えばSafariがフラッシュをサポートするかどうかの一点だけでも、市場環境は大きく変わるのではないでしょうか。
【6】まだ未確定なのですが、2009年のリリース数も考えると、20～30本程度でしょうか（無料版やアップデートを除く、新規リリースのみの数）。
【7】今のいち押しは『Need for Speed Shift』です。前作『Need For Speed Undercover』を楽しんで頂いた皆様の期待に沿うような、グラフィック、操作性ともに優れた、iPhoneのアプリで最高のレーシングゲームの一つと自負しています。是非一度トライしてみてください。

■キューエンタテインメント
■お答えいただいた方／瀬川圭一郎氏（オンライン事業本部マーケティング部『Q?pid（キューピッド）』プロデューサー）
【1】タイトル数が多すぎて、どうすれば売れるのかと思い悩み、そんなことを考えているうちに色々また画期的なソフトが新たに生まれ、そんなループでもがいている今日この頃です。
【2】『Q?pid（キューピッド）』。キューエンタテインメントらしからぬタイトルとなり、新たな挑戦となったのかなと思い、印象に残っています。
【3】過渡期、でしょうか…？
【4】iPhoneの未来にかなり左右されるので、何とも…。
【5】iPhoneが進む方向性によっては消える？　PCや他のスマートフォンとどういう棲み分けがなされるかによるのではないでしょうか。
【6】1月8日に『Q?pid（キューピッド）』をリリースしました。以降は未定になっています。
【7】現在PSPで大ヒットしたミュージックパズル『ルミネス』のiPhone版、『LUMINES -TOUCH FUSION』と、完全新作となる、婚活や合コンに大活躍の触れるコミュニケーションアプリ『Q?pid（キューピッド）』というまったく方向性の異なる2アプリを配信中！　どちらも家庭用ゲームのパブリッシャーとしてのプライドを持って、数多のジョークアプリとは一線を画す本格的にどっぷりと浸れる作品となっています。しかも！　それぞれ350円、230円と破格のお値打ち価格！みなさま是非お試しを!!

■ゲームロフト
■お答えいただいた方／アレクシー・グレゾヴィアック氏（代表取締役）
【1】iPhoneの発売は2つの側面で革新的であると思っています。まずは、インターフェイス、スペック、ゲームボリューム、配信アプリ数など、多方面において、モバイルゲーム市場に変革をもたらしたと言えます。また、iPhoneの登場によって、ケータイプラットフォームも従来のコンソールにひけをとらないクオリティーであるということを証明できました。
【2】『NOVA』がゲームロフトの自慢の一作です。なぜならこの作品は弊社のノウハウが活かされた代表作であるからです。iPhoneの可能性を最大限に活かし、iPhoneのアプリとしても代表作といえるのではないでしょうか。『NOVA』を一度でもプレイすれば、これまでのモバイルゲームへの考えた方を覆されるとも言えるでしょう。
【3】iPhoneアプリ市場は非常に活発です。10万以上のアプリがありますが、この数字は今でも伸びています。AppStoreに対するユーザーの期待も大きいと言えるでしょう。アプリの料金はマーケットに応じて変化し、また、レビューによってユーザーはどのアプリが自分に一番あっているかを簡単に見つけることができます。実際、先日ゲームロフトはわずか18ヶ月で（有料アプリのみで）1000万ダウンロードを達成しており、その市場の活発さを証明したものと言えるのではないでしょうか。
【4】iPhoneの無限の可能性を広げることに取り組むことが大切になります。ハードに関するより深い知識、また、プッシュ通知、オンラインマルチプレイやミュージックライブラリとの連動により、ゲームのコンテンツが次から次へと豊富になっていきます。おそらく今後も新たな展開が期待できるでしょう。
【5】iPhoneの普及が証明するように、マーケットは変化し、後戻りはできません。アプリ市場は2つの側面において今後も人気が上昇すると考えられます。まずは、高品質なアプリが出てくることによって、競合会社もそれに並んでくるでしょう。そして、購入方法も簡単であ

わらず専門メディアさんの応援が不可欠かと思いますので、新しいメディアがどんどん生まれてくることを期待しています。【6】2本程度を予定しています。【7】ファミコン世代には懐かしいドッヂボールアクション『ぺんぎんくんWars』をはじめ、聞いている曲でどんどん惑星が変化する『iTrain』など、ゲームはもちろん、ちょっとおもしろ便利なアプリも続々投入してまいります。是非一度ダウンロードしてみてください！　以上、御回答、ありがとうございました。いや、それにしても、本当に今回のア

iPhoneゲームについての緊急アンケート結果！

り、数多くのアプリを簡単に安く手に入れることが可能になることです。
【6】2010年は既存のアプリを技術的にアップデートするほか、50タイトルほど配信する予定です。幅広いジャンルのハイクオリティーなゲームをユーザーの皆様にご提供するとともに、配信済みのアプリをアップデートすること（チーム、AI-人工知能-、ゲームのモード等）によって、できるだけ長く楽しんでいただくようになります。
【7】ゲームロフトは今後もユーザーの皆様に最高のゲームを適正価格でご提供していきます。できるだけ多くのユーザーに弊社のゲームを楽しんでいただき、iPhoneのような素晴らしい端末をもつことの素晴らしさを実際に体験していただきたいと思います。幅広いジャンルのアプリをご提供しておりますので、お好みのアプリをぜひ見つけてみてください。

■コーエー
■お答えいただいた方／松枝正樹氏（『三國志 TOUCH』プロデューサー）
【1】ようやく、iPhoneタイトルの第一弾を出せました。ご好評いただき、ほっとしています。
【2】出したのは「三國志 Touch」だけですが、初めてのiPhoneタイトルとあって感慨深いものがあります。
【3】ビジネスとしてアプリを販売していくノウハウがまだ確立していないプラットフォームだと思っています。
【4】Augmented Reality（以下AR）をテーマとしたアプリが普及してくると思います。また、JailBreakなど課題も顕在化してくるのではないでしょうか。
【5】ゲームに対する市場規模は良くも悪くも変わらないとみています。代わりにARを駆使したアプリが出回ってくるのではないでしょうか。
【6】本数についてはお答えできませんが、何かしらリリースしたいと考えています。
【7】『三國志 TOUCH』を遊んでくださっているユーザー様には感謝しております。まだ、遊んでない方は是非、一度触ってみていただきたいです。「三國志」とシミュレーションゲームをお手軽に堪能いただけると思います。

■KONAMI
【1】一度埋もれると、再浮上するのは相当厳しい。（マーケティング担当）
【2】『パワフルプロ野球 TOUCH』です。iPhoneアプリの店頭イベントで、Bluetooth対戦で小さいお子さんとお父さんがで楽しそうにプレイしていたのを見て、iPhoneアプリは個人で楽しむだけでなく、人と人を繋ぐ楽しさを提供することもできるんだということを実感しました。（広報・岡田）
【3】未回答
【4】コンシューマゲーム機向けタイトルのように多額のコストをかけた大作ゲームではなく、、iPhoneならではの機能を活かしたカジュアル志向のゲームアプリが発展していくと思ってます。（マーケティング担当）
【5】iPhoneはどんどん一般層に浸透しつつあり、母数の拡大は当分続くだろうと考えてます。アプリの淘汰も進んでいくと考えています。（マーケティング担当）
【6】現状未定です。（マーケティング担当）
【7】「iTunes リワインド2009」にて、2009ベストゲームに『DanceDanceRevolution S+』と『パワフルプロ野球 TOUCH』が選出されました。『DanceDanceRevolution S+』は、追加楽曲を続々と配信しており、お客様のお好みの楽曲を選んでプレイして頂けるようになっています。楽曲も続々と配信していきます。また、激ムズな追加楽曲のシェイクモードは、相当手首のテクニックを必要としますので、皆さん是非、チャレンジしてみてください。（広報・岡田）

■スクウェア・エニックス
■お答えいただいた方／安藤武博氏（『クリスタル・ディフェンダーズ』『国破れて山河あり』『ソングサマナー 歌われぬ戦士の旋律 完全版』プロデューサー）
【1】全世界にアプリを同時展開できるのは非常に魅力的です。スピード感を持って内容もチャレンジができるプラットフォームだと思います。またボタンなどインターフェイスの設計まで制作するのがエキサイティングです。ソフト屋がはじめてハードのデザインに挑んでいるような感覚ですね。
【2】『クリスタル・ディフェンダーズ』。初タイトルであったことと、お客様からの厳しくもあたたかいレビューの洗礼にあったことが印象的でした。☆の数をひとつでも増やそうと、発売してからすぐに大型アップデートの制作を開始した、「お客様とキャッチボールをしているような感覚」がとても心に残っています。
【3】価格設定でも各社まだまだ試行錯誤中ですし、ビジネスの規模など過渡期だと思います。現状で大きなビジネスにはなりにくい状態だと思いますが、チャレンジしながら商品を売らせていただけるのは、とても良い経験になっています。
【4】あくまで私個人のイメージですが、ニンテンドーDSやPSPに比肩する本格的なゲームプラットフォームとしての側面が強くなれば、チャレンジできるコンテンツの幅が広がると思っています。
【5】売り切りのアプリだけではなくIn App Purchase（アプリ内課金）や月額課金、ポイント課金などお客様に納得していただける形でコンテンツに都度課金をしていただくスタイルがどう定着していくかで、市場の未来も大きく変わってくると思います。
【6】スクウェア・エニックスらしい複数のアプリのリリースを予定していますのでお楽しみに。
【7】『クリスタル・ディフェンダーズ』『国破れて山河あり』は、一度はまると抜け出せない中毒性があり、大げさに言うと「無人島にもっていきたい一本」になっています。『ソングサマナー 歌われぬ戦士の旋律 完全版』はiPhoneアプリ屈指の本格RPGです。このタイトルはiPhone/iPod Touch/iPodでしか楽しむことができませんのでiPodユーザーの方でRPGがお好きな方はぜひ遊んでみてください。また、すべてのタイトルで無料体験版もご用意しています。今後ともスクウェア・エニックスのアプリをよろしくお願いします！

■セガ
■お答えいただいた方／CSマーケティング部PRチーム
【1】ゲームをダウンロードして、遊んでくれたユーザーの反応がダイレクトに伝わってくるので担当者一同、張り合いを感じています。
【2】『スーパーモンキーボール』。セガのiPhone向けゲームタイトルの第1弾です。iPhoneのテレビCMでも取り上げられ、ユーザーさんから大きな御反響をいただき、昨年12月に続編の『スーパーモンキーボール2』もリリースされて、定番のタイトルとなりました。
【3】毎日新しいアプリが次々と登場して、元気！
【4】ゲームに限らず、あっと驚くようなアプリが登場しそう。
【5】アプリの数がかなり増えましたが、まだまだ可能性があると考えています。弊社も負けないようにみんなに楽しんでもらえるアプリを開発します！
【6】10本程度を予定しています。
【7】定番パズルの『ぷよぷよフィーバーTOUCH』、前述の『スーパーモンキーボール』シリーズ、往年の名作『ソニックザヘッジホッグ』『ベアナックル』などなど、iPhoneのタッチ操作で遊べるラインナップを用意しています。今後もオリジナルタイトルを含めてゲームタイトルをどんどんリリースする予定なので期待してください。

■ゼペット
■お答えいただいた方／宮川義之氏（代表取締役）
【1】最初はiPhoneの高性能さやOSの洗練ぶりに技術者として惚れ込み、ソフト販売のしやすさに革命を感じ、壮絶な競争にめまいを覚えました。初めて出したゲーム（『iNinja』）ではいろんなことに挑戦しようと、周知活動やサイトの準備、ユーザーの感想を吸収してバージョンアップと、小回りのきく戦法を色々試したり、実践したりするのが楽しかったです。しかし、最初のゲームなので、メディアやブログに載ったり、ランキングが上がって衆目を得ることが出来るまでは本当に緊張しました。そうした過程の中、紹介をして下さる方々や、遊んでくれたユーザーさんとの対話も積極的に行い、当初は予想もしなかった程多くの方々との繋がりが出来ました。iPhoneは個人でアプリを遊んだり、開発をしているだけでも楽しかったのですが、今は市場を盛り上げる人たちとの活動の繋がりや、もっと面白いものを作ろう！というiPhone開発者の繋がりも増えたおかげもあり、より充実した開発が出来るように成ったことが嬉しいです。
【2】まだ出てないですが『PocketVegas』。次々に強力なメンバーが加わり、やりたい企画も充実しているし出来ていく内容も味が出てます。『PocketVegas』はカジノ型ゲームといいつつ、ソーシャル寄せ鍋のようなゲーム。起動した直後から世界中の人といろんなゲーム台を囲んでわいわい遊ぶ感覚。開発メンバー用の企画Webページは気が遠くなるほどいろんなアイディアが提案されてるし、強力なスタッフががしがし実現していってしまうので、非常にわくわくしています。
【3】究極の混沌とB級グルメ？ストリート　早い！安い！旨い！　とにかく人類市場、最高の競争過多。絶えずいろんなモノが生まれ、一瞬にして消費される究極の市場だと思います。
【4】当初は割と安易な作りでもアイディア次第で脚光を浴びてたちまち儲かる雰囲気もありつつ「こんなに本格的なゲームが遊べるなんて！」とハードの高性能ぶりに度肝を抜かれてましたが、鮮烈なデビューから時間がたち、今は本当に練り込まれた本格的な秀作、傑作ぞろいの市場に育ち、それでもまだ可能性が尽きず、実現したい夢がばんばん湧き出る素晴らしい場だと思います。環境は革命的に素晴らしく、たとえるなら20年前、有機栽培の野菜で本格的な料理を作ろうと思ったら田舎の農家にまで買い付けに行かねばならなかったところが、近所のコンビニで有機栽培クラスの良い素材を手に入れて、思いつきでさくっと本物の味を作れるような時代になりました。よく「これからはソーシャル型ゲームの時代！」という話も見かけますが、そういった新フィーチャーも取り入れつつ、ここ10年で居酒屋の料理が格段に旨くなったような、味の向上がじわじわ効いてくると思います。
【5】特に2010年代はAppStoreのような、開発参入がしやすく、お手軽なStoreモデルにほぼすべてのソフトが移行すると思います。言うなればWebのように、老舗・新生も平等に、お客さんにとっては等しくURLで全てのコンテンツが並ぶ時代の始まり。既に安価な極上コンテンツの楽園になりつつありますが、その状態がさらなる事態を生み出しつつあると思います。テレビや雑誌がやってたコンテンツもAppStoreという課金のしやすさも手伝い、どんどんAppStore型のコンテンツに移行してゆき、人々の注目の中心も合わせて推移してゆくと思います。面白いのは、そういった注目の中に、世界の誰もが突然スターを目指して乱入出来ること。YouTubeで数百万アクセスとって一躍スターになるシンデレラは無害ですが、AppStore上ではシンデレラ達は老舗のタイトルと直接ランキングで対決するので、古株勢も本当に面白くなければ途端に飽きられてしまう時代の始まりでもあります。端的に言えば、次から次へとエキサイティングで新鮮な驚きが出てくるので目が離せません。
【6】弊社リリースは二つ。『iCarShoot』という、スーパーカー消しゴム型レースゲームと、『iYamato』のバージョンアップ（ほとんど続編）です。先に弊社開発の『PocketVegas』（AppBankよりリリース）と『Light Bike2』（Pankakuよりリリース）が出る予定です。
【7】ポケットからちょっとiPhoneを出して、すぐ世界の誰かとさっくり対戦できるゲームをガンガン開発中です。
iPhone越しに広がる新しいゲームの世界に是非どっぷり・さっくりハマリに来て下さい。

■タイトー
■お答えいただいた方／奈良明広氏（ON!AIR事業本部開発部部長）

ンケート企画には驚きました。ユーザーさんからも多数の御意見をいただきましたし、ソフトメーカー各社様も、当初予想していたよりはずいぶんと熱心に、丁寧にお答えいただきました。それなのに十分なスペースが用意できず、誠に申し訳ございませんでした。これから一社様ずつ、お詫びがてら取材させていただこうかと思いますので、ぜひ、御一報ください。あ、メールではなく、ツイッターでもかまいませんし、個人開発の方もぜひぜひ。できればゲーム、あるいはゲームっぽいものを御紹介いただけると

GAME on iPhone 2010 VOICES

【1】ゲーム企画段階で、色々な事を考えられる面白いデバイスだなぁと思う。有名ゲームメーカーから一般の人まで、凄まじい数のデベロッパーがいるので、刺激も多いが、生き残る工夫はとても重要だと思う。
【2】『Space Invaders Infinity Gene』。国内外のレビューで5つ星を連発し、高い評価を頂けた。日本の有料アプリランキングで10日間、1位を取れ、リワインド2009でもベストゲームに選ばれた。海外のゲームサイトでも多くの金賞を頂いている。操作性、ビジュアル、サウンド、ボリュームと、iPhone/iPod touchらしさを、ものスゴク意識して開発した作品だったので、プレイヤーの皆様の評価は、素直に嬉しいです！
【3】世界中で配信されるアプリ本数、価格帯だけを考えると厳しい市場だと思う。
【4】次々に新しい発想が生まれるので、面白いと思う。
【5】厳しい市場だが、工夫次第では色々な戦略を考えられるので、期待はもっている。
【6】5本以上を予定。
【7】2009年夏に配信を開始した『Space Invaders Infinity Gene』が、この冬（2009年12月)、更なる進化を遂げて帰ってきました！（既に購入済みの方は、無料でバージョンアップできます） エクストラステージを追加し、ボリュームアップ！ 世界中のプレイヤーとハイスコアを競い合ったり、アチーブメント（実績）を競い合ったりする機能も搭載しました！ 好きな音楽をセットして無限に遊べるミュージックステージも更に進化！ ステージを評価してプレイヤー同士でオススメし合う事が出来ます。レビュー5つ星連発の『Infinity Gene』を、その目で確かめてください。

■テクモ
■お答えいただいた方／天野幸芳氏（マルチコンテンツ事業部モバイル開発部部長）
【1】非常に可能性のあるプラットフォームと感じています。もちろん新しい市場だからこその大きな困難も伴ってますが。
【2】やはり『Annie's Wild Shot』。これまでのモバイルコンテンツは国内市場しか見えませんでしたが、北米で受け入れられたこのタイトルで海外市場への道がはっきりと開けました。また、AppStore参入第一弾タイトルの『Rio BlackJack』も思い出深いです。どんな反応があるか全く状況が分からない中、特別なプロモーションもないのに、配信翌日には有料アプリランキングで総合2位に。AppStore独特の市場の盛り上がりを体感できました。
【3】ひとつの端末から世界に広がる市場の規模感に、大きな可能性を感じています。2009年の春以降、国内での盛り上がりを肌で感じてはいますが、やはり海外、特に北米は非常に大きく魅力的な市場であり、ここで評価されるコンテンツを開発する事が成功の鍵と考えています。
【4】iPhone/iPod touchアプリ市場は、最初の頃は「新しいもの好き」な人達が注目していていましたが、サービス開始から約1年半でアプリの総ダウンロード数が30億を超えるという、今までの常識では考えられない成長をしています。今後は、競合他社が発売するスマートフォンとの相乗効果も働き、コンテンツを提供するプラットフォームとして世界規模で確立すると思います。
【5】iPhone/iPod touchは通信環境を備えた、スタイリッシュな情報端末です。弊社ではゲームという切り口でコンテンツ提供をしていますが、他のジャンル、便利なツールアプリや辞書アプリなど、今以上に多種多様なコンテンツがそろうと思います。個人デベロッパーでも開発環境さえ整えば市場に参入出来る為、コンテンツの質と量に問題が生じる可能性はありますが、優れたコンテンツが正当に評価される市場になる事を期待しています。
【6】今年も複数のタイトルを提供していく予定ですが、まずは今年第一弾のオリジナルタイトルにご注目を！
【7】iPhone/iPod touch用に開発したオリジナル・ガンシューティング・アクションゲーム『Annie's Wild Shot』、携帯電話用アプリとして人気を博したタイトルの移植版『お宝ダンジョンRPG』、人気キャラクターを用いたカードゲーム『Rio BlackJack』、『DOA Black Jack ～the Kasumi version～』など、様々なジャンルを配信中です。詳しくは、テクモiPhone Web サイト(http://ip.tecmo.jp/)をご覧ください!!

■ハドソン
【1】市場がどんどん変わって行く事が、楽しくもあり大変でもあります。無料・あるいはとても安価な個人制作のアプリが多くある事でビジネスがやりにくいという側面もありますが、逆に言えばその土壌がないとここまでのプラットフォームにならなかったのも事実でしょう。まだまだ可能性を秘めている、と感じています。
【2】AppStoreの公開と同時にリリースした『ボンバーマン TOUCH -The Legend of Mystic Bomb-』ですね。
初めてのプラットフォームで手探りの中、いろんな方々の協力を得て、同時公開にこぎつけられた事は今でも忘れられません。厳しい状況ではありましたが、とても楽しかったですね。
【3】一言で言えば、セオリーがどんどん変わるので何かと難しいのは事実です。まだまだ現状の市場が完成形だとは思っておらず、今後どのように変わっていくかはとても興味があります。iPhone自体の新機能追加や新機種によっても主軸となるサービスが変わっていく可能性がありますし、他のスマートフォン市場の盛り上がりなどによっても新しいうねりが生まれて行くでしょう。
【4】アプリそのものは今後も進化するでしょうし、支持されるでしょう。ただ、今はアプリがiPhone市場を牽引していますが、これもAppleの方針次第では違った方向に進む可能性があります。例えばデフォルトのiPhoneの機能でとても面白いものが実装されているので、我々メーカーとしては、気が抜けない状態です。
【5】前の質問への回答とほぼ同じです。ただ、今のアプリ市場の延長線上にも面白い新サービスやコンテンツ、ゲームの余地がまだまだあると思っており、それらを通して収益を上げる事も十分可能だと感じています。
【6】10タイトル前後ほどを予定していますが、もっと増える可能性もございます。
【7】最新タイトルである『ネットジャン狂』は、iPhone初のネットワーク対戦麻雀です！ ネットに接続しない、いわゆるCOM戦は完全無料!! しかもネット対戦も1日1ゲームは同じく無料!! ガンガン遊んで強くなってください。

■バンダイナムコゲームス
■お答えいただいた方／山田大輔氏（NE事業本部NE営業企画部グローバル推進課　アシスタントマネージャー）
【1】ユーザーからの生の声がレビューを通してダイレクトに伝わってくるのが本当に新鮮ですね。例えば、コンテンツの開発プロジェクト自体がクローズしていたとしても、その声に応じてプロジェクトを再開させてUpdate対応する、というのは本当にこのプラットフォームならではだと思います。この１年半の間で色々な種類のコンテンツや遊び方だけでなく、新たなビジネスモデルまで色々と登場するのは本当に刺激的です。ただその反面、そのスピードや多様性についていくのが本当に大変です。
大ヒットコンテンツや、その後にある種スタンダードになる様なコンテンツを作って市場を引っ張っていける存在になることを夢見てはいますが、今時点では残念ながら振り回されながらついていっている感じですね。今時点では１の大きな喜びのために、10の苦労をクリアしないといけない感じです。
【2】『AceCombatXi』ですね。TGSでの出展準備から、実在機を登場させるための版権交渉準備といったところまで本当に大変でしたw
【3】まだ誕生期かな、と。今後どの方向性に向かうのか、誰も見えない感じの混沌感があります。混沌ならではの刺激と楽しさを味わっています。
【4】もっと多様化していくと思います。その中でも、シンプルな仕組みや仕様でも、常にオンラインで人と繋がっているようなソーシャル性をもったアプリが倍増しメインストリームになる気がします。
【5】コンテンツの本数はもっと増え続けると思いますし、市場規模自体も大きくなるのは確実な気がします。iPhoneもiPod touchももっと市場に流通すると思うので。高品質なFreeのコンテンツがもっと増えていき、コンテンツプロバイダとユーザーとの距離感が今よりももっと近く、インタラクティブに交流しあえるような市場になっていくかと思います。
【6】未定ですが、今年と同等もしくはそれ以上にリリースしていくと思います。
【7】色々、リリースするコンテンツのゲーム性やユーザーインターフェイス、操作感など、なるべく多くのユーザー様に最も喜んでもらえるようなものになるよう試行錯誤しながら日々開発しています。今までは弊社の知名度のあるタイトルのiPhone/ipod touch版をメインにリリースさせていただいておりますが、今冬にリリースする予定の『7th deadly beats』と『のびのびBOY』は今までの弊社のコンテンツとは一味違った体験をしてもらえるかな、と思います。是非これからも楽しみにしていてください。
『7th deadly beats』：iPhone/iPod touch向けにオリジナルで作成した新規の音楽ゲーム。
『のびのびBOY』：iPhone/iPod touchの機能の特徴を活かした総合エンタメ系iPhoneガジェットコンテンツ。両方とも触ってて気持ちいい操作感や、触ってるだけでちょっと楽しい、という新たな感覚をもってもらえたら嬉しいです。

お答えいただいた個人開発者さん／planningNYAROさん
【2】毎日遊ぶ
【3】20本以上
【4】『弾幕城』。『ミサイルコマンド』をパクりつつもバカらしく大げさにアレンジしてる点。モビルスーツの強さが無茶すぎて熱かった。
【5】他のコンシューマーゲーム機では見られないほど、実験的で新しい遊びを取り入れたゲームが山ほどあります。
【6】間違いなく、これから新しい遊びはiPhoneから生まれます。ゲームのフロンティアはここにあります。プランニングにゃろでも、これからゲームアプリも色々出しますよー！
【7】planning NYARO。手前味噌ながら、ゲームでも色々新しい遊びを開拓しちゃいますよ！ rucKy gamesには、数ではとても敵いません！＾～＾；
【8】iPhoneユーザーを増やすのと同時に、経済的に厳しい国内アプリメーカーの為に、ゲームもゲーム以外も、色々なアプリをたくさん紹介してあげてください！日本のiPhoneを盛り上げていける雑誌は、電撃ゲームスだけです！（' ～＾）b

お答えいただいた個人開発者さん／RucKyGAMES さん
【2】たまに遊ぶ
【3】20本以上
【4】『geoDefense』。見た目といい、内容といい、素晴らしいタワーディフェンス。素晴らしい。
【5】沢山ゲームはあるが、レビューサイトなどで見た事あるゲーム以外よく知らない。つまり面白いゲームも見逃してるかもしれない。埋もれまくり。
【6】他ハードとは違う独自性を突き進んでほしい。twitterなどやアプリ同士の連携などの強化。OpenFeintなどの共通の実績、ランキングシステム。
【7】PONOS、Geppetto、あととりあえずRucKy GAMES。
【8】可能な限りiPhoneの解像度と同じぐらいサイズでスクリーンショットを使ってほしい。大手も載せつつ、インディー系もさりげなく載せていってほしい。毎月倉西さんやおしょうさんが落としたアプリを羅列するとかも面白そう。

※掲載順は、御回答いただきました各社様社名五十音順となっています。

ありがたいです。2月発売号はすでに取材先が決まっているのであれですが、3月発売号以降であれば、まだ大丈夫ですので、よろしくお願いいたします。あ、そういえば、思いつきで書いていてすいませんですが、スクウェア・エニックスさん以外のソフトメーカーさんで、タワー・ディフェンスを出されている、あるいは開発中という国内のソフトメーカーさんっていらっしゃいますか？ この年末年始にぼんやり思っていたのですが、多くの海外産TDは、大枠の設定（のようなもの）こそあるものの緻密なストーリー

Pocket Vegas 2010.02

2010年2月(って来月) AppBankが贈る対戦型ソリティア!!



PocketVegas
■AppBank
■価格未定
©AppBank

テーマは「宇宙、地球、ソリティア」。ゲームはオンライン対戦を前提とした対戦型ソリティアだが、構想はそれに止まらない。

iPhoneアプリの紹介サイトとしては日本有数……というか、世界的にもすごいんじゃないかという(これまでに2000以上のレビューが掲載されています)AppBankが、「そのすべてをかけてリリースする」(サイト上の表現)のが「PocketVegas」です! 隠してもあれなので、ぶっちゃけ書いちゃいますが、はじめてお会いした時から「PocketVegas」構想についてはいろいろ聞かせていただいて、これはおもしろい! と。正確に言えば、おもしろいし、彼らだからこそできるものでもあると、そう感じました。これまたぶっちゃけ、僕、ソリティアは苦手ですからorz Windowsパソコンを、あまり使ってこなかったので。そんな僕が今、iPhoneでソリティアの練習をしていますw それくらい「PocketVegas」には期待しているのです。リリース前に記事にできてよかったw

てなわけでといいますか、と申しましてもといいますか、「PocketVegas」第1弾は、様々な工夫をもり込んだ対戦型のソリティアです。「様々な工夫」のところを発売前にあまりいろいろ書いてしまってもおもしろくありませんから、今回は総合プロデューサー/entrypostmanさんのコメントを紹介させていただきます(メールでお送りした質問に、メールでお答えいただいています)。ぜひ! 来月(予定)のリリースに御期待ください!



最大4人対戦? でしょうか

現時点ではまだ、『PocketVegas』の対戦関係の使用は明らかにされていません。Wi-Fi対戦のみなのか、Bluetooth対戦も可能なのか、リリースを待ちたいと思います。画面を見る限り、4人対戦まではできる? ようですが。

――あらためまして、開発スタッフのみなさんを御紹介ください。

entrypostman氏(AppBank/以下略) 細かいことも含めて関わっている人全員だと現時点で30人ぐらいになってしまうので、主要メンバーを紹介します。音楽をプロデュースしてくれているのが佐野信義さん。ナムコにいらっしゃった方で、『リッジレーサー』や『鉄拳』の音楽を手がけられた方です。AYAというナビゲーターの女性(右下のキャラクターです)を描いてくれているのはhinemaruさん。AppBankで「Virtual Beauty Clock」というアプリをレビューした際に、その絵が気に入ってオファーして、参加してもらいました。対戦ロビー等は「NatsuLion for iPhone」を開発された森琢磨さんに担当していただいています。AppBankからリリースしているiPhoneBBSのiPhoneアプリ版も手がけていただきました。そしてゲーム部分だけでなく、その他全般を担当してくれているのが、ゼペットの宮川義之さんです。「PocketVegas」はオンライン対戦を企画の中心に据えているのですが、サーバーまわりやメディア連動、その他のコミュニティ連動などはAppBankが担当しています。プロモーションや対外的な対応などの窓口もすべてAppBankです。

――そもそもなぜ、「対戦型」の「トランプゲーム」なのでしょう?

現在のiPhone市場は需要と供給という点では供給が圧倒的に勝っていて、なおかつ大半が無料ないし115円という、サービスを受ける側にとってはパラダイスな状況が続いています。どんなに大作のゲームでも1000円以下でほとんど購入できてしまうというのは軽く衝撃です。もちろん、その流れは今後も続くと考えています。そんな中で、ユーザーのコンテンツとの触れあい方、関わりあい方が昔とは変わってきているというのをAppBankの運営の中でも実感していました。具体的には、AppBankのレビューを読んでなんとなくおもしろそうだなと感じたゲームを購入~3分遊んだ~飽きた~じゃあ、またAppBank見てなんとなく購入……それをくり返して、たまにおもしろいゲームが見つかるとユーザーさん自身の中で定番化するのですが、それでもそればかりで遊ぶことはせずに、新しいタイトルをなんとなくダウンロードし続ける。というサイクルが、永遠と続いているような気がします。ゲームを1個買うのに5000円かかる感覚とは、購入するときの思い切りとか、購入後の愛着とか、いろいろなものがまったく異なる世界だと思います。どんなにいいゲームでも過去と比べれば相当短い時間/サイクルの中で消費されているように感じます。そんなコンテンツが消費されまくっている時代だからこそ、流行や時流に乗った物や最先端の技術にやたらフォーカスした企画はやめ、普遍性のあるコンテンツを作りたいと考えました。また、なぜ対戦型なのかと言いますと、対戦できた方がおもしろいから、です。

――「PocketVegas」は一人でも遊べますか?

もちろん一人でも遊べます。淡々と一人で自分のハイスコアを更新し続けるようなプレイでもいいですし、コンピューターとの対戦も可能です。

――CGキャラクターの女性のプロフィールを教えてください。

名前はAYAと言います。プロフィールは未定です。衣装や動きはそうとう準備しています。初回リリース時には、すべて入れられないんじゃないかと思いますが、楽しみにしてください。

――本体をヨコにすると、画面もヨコに変化しますか? 個人的にはしないでほしいですw

縦画面オンリーです。今後ポーカーなど他の種類のゲームもたくさん出す予定ですが、ゲームによっては横画面も実装していきます。

――「PocketVegas」を一言で表現してください。

第1弾限定のキャッチコピーですが、「宇宙、地球、ソリティア」。ゲームを追加する度に、毎回プロモーションするのでキャッチは都度都度変わると思います。



これが対戦画面! 敵の状況もわかるわけです!

こちらが『PocketVegas』のソリティア(クロンダイク)対戦画面です。敵の様子が背景として表示されるということでしょうか? 見ている余裕があるかどうかはわかりませんが、かなり熱いことになるんじゃないかと予想します。そういえば相手のじゃまをしたりとか、そういうこともあるんでしょうか。楽しみです。

――ところで、鎌倉に実際におじゃまして驚いたのですが、なぜ、鎌倉にはこんなにお蕎麦屋さんが多いのでしょう? ちょっと多すぎません? おいしいですけど。

えー、鎌倉と言えば蕎麦じゃないですか。お蕎麦、おいしいです。もぐもぐ。

KEY CONCEPT

遊びのプラットフォームであるということ

冒頭に「PocketVegas」構想と書かせていただきました。そして、文中、entrypostmanさんの発言でも「今後はソリティアだけではなく、他のゲームもリリースしていく」ということが明言されています。もうおわかりかと思うのですが、「PocketVegas」は単なる対戦型ソリティアアプリではありません。ゆくゆくはポーカー等といった他の遊び、ゲームも用意される、一種のプラットフォームなのです(そのプラットフォームがなぜ、Vegas≒ラスベガスという名前を与えられているのかは、次号、あらためてお届け……できるといいですねw 無事、リリースされていれば!)。最初にお話をお聞きした時から、僕はここに可能性を感じていました。そして、その「場」がiPhoneである、iPhoneユーザーを対象としているということにも、必然性と魅力を感じました。さすがはAppBankさんです。鎌倉のおいしいお蕎麦屋さんにもくわしいですが、iPhoneユーザーの動向もしっかり見極められています(左のインタビューはぜひ、iPhoneのアプリをリリースされているゲームメーカーさんにお読みいただきたいです)。

最後に1つだけ具体的なことを。先日、「PocketVegas」の音楽を聴かせていただきました。すごくいいです。これは掛け値なしにいい! とてもソリティアのBGMとは思えないくらいw ぜひ、音楽にも御期待ください。



個人的なキモはここではないかと!

対戦型ソリティアを楽しむためには、やはりソリティアができなければいけないわけです、当然。そもそもソリティアとは「一人遊び」のことで、あのトランプゲームにはルールごとに名前がついているのです……が。僕、ほんとダメなんですよね。なので、一人プレイができるのはありがたいです。ここで練習して練習して、いざ対戦です!



エスコートキャラ AYAちゃん PROFILE

AYAちゃんのグラフィックも拝見しましたが、確かにかなりな数のバリエーションが用意されています。衣装も定番のバニーちゃんから……ぜひ、本編でお楽しみください。

や世界観というものは持ちあわせて いません。でも、日本のゲームには、そういうものがつきものですよね? その資産というか、感覚を、TDに活かせないかと、そう思ったわけです。たとえば最近は続編が出ていないけど名前の通ったRPGのキャラクターや世界観を使ったスピンアウト的なTDなんかは、かなりおもしろいんじゃないかと思います(『クリスタル・ディフェンダーズ』はライブなタイトルをベースにしているので、この例からは漏れます)。そういうのってどうでしょうね? いいと思うのですが。



注目のアーケードカードゲーム&ビデオゲームを熱烈紹介!

電撃ARCADEゲームス

ここではアミューズメント施設で人気のアーケードゲームを紹介！　ついに稼働が始まった『アルカナハート3』と『KOF SKY STAGE』、この2タイトルの魅力に迫る！

ARCADEを愛する者



KYS

アーケード大好き編集のＫＹＳです。アーケードの魅力には、100円（１クレ）がかかった必死さというのもあると思います。すごい集中力を発揮できますよ。

ドキ♥女の子だらけの対戦格闘最新作に萌えろ!! 燃えろ!?



愛乃はぁと
CV:高橋美佳子

元気満点で正義感の強い女の子。小さい頃から一緒にいる愛のアルカナの導きを受け、事件解決に奔走する。

登場するキャラがすべてかわいい女の子な、萌えるＦＴＧの最新作『アルカナハート３』が、全国のゲームセンターで絶賛稼働中!! 個性豊かな女の子達と、作り込まれたバトルシステムを紹介していく！

ARCANA HEART 3
アルカナハート

ハートフルFTGシリーズ最新作が稼働チュッ♥

かわいい女の子たちと、アルカナを使った独自のバトルシステムが魅力的なＦＴＧ『アルカナハート』シリーズ。その最新作となる『アルカナハート３』では、新たなキャラやシステムが追加され、遊びやすくパワーアップ！　前作で起こった“関東大事変”と呼ばれる事件から２カ月後を舞台に、アルカナに選ばれた女の子たちの活躍を描く。ここでは、アルカナやホーミングなど本作ならではのバトルシステムと、新キャラについて解説していこう。

アルカナハート3

- エクサム　●稼働中　●ＦＴＧ（ハートフル2D対戦アクション）
- レバー＋５ボタン
- プレイ料金：￥100

▼本作で新たに追加された「エクステンドフォース」。フォースゲージを消費することで、自身のスピードが大幅にアップするなどの強力な効果がある。





▲女の子に力を貸すアルカナは22体おり、キャラ選択後に連れて行くものを選べる。選んだアルカナによって、一部の攻撃が変化したり、アルカナ専用技が使えるように！

SYSTEM 多彩なコンボが生み出せる

システム1 パワーアップに緊急回避にフォースゲージをフル活用

「フォースゲージ」を消費して使えるのは「エクステンドフォース」だけではない！　そのほかにも、一時的に無敵になり相手をふきとばすことで、コンボから抜け出せる「アルカナバースト」を発動できる。



◀ピンチのときは「アルカナバースト」で脱出！

システム2 ホーミングキャンセルで連続攻撃を狙おう!!

「ホーミングキャンセル」は、「アルカナゲージ」を消費することで、攻撃をキャンセルして敵に近づくシステム。キャンセルしたあと、さらに攻撃ができるので、さまざまなコンボが生み出せる！



◀必殺技をキャンセルして攻撃など用途は多彩！

CHARACTER 個性豊かなヒロイン達

シリーズ最多! 22人の乙女が参戦!!

前作からの登場キャラに新キャラの２人を加えた、合計22人もの女の子達が登場！　ここでは、新ボスと新キャラ２人にスポットを当てて紹介していこう。

ボスキャラも登場!?

終盤のステージには、ボスとなるキャラが登場。本作ではヴァイスと同じ、戦処女（ヴァルキュリヤ）のシャルラッハロートがプレイヤーの前に立ちふさがる。

Boss シャルラッハロート
CV:松岡由貴

ドレクスラー機関の戦処女。一度は西欧聖霊庁に所属する聖女・ペトラに保護されるが失踪する。



New ヴァイス
CV:沢城みゆき

ペトラによって滅ぼされたドレクスラー機関の戦処女。今回の事件にシャルラッハロートの存在を感じ、原因究明に乗り出す。

DATA
■生年月日：不明　■年齢：14歳
■身長：155cm　■体重：44kg
■スリーサイズ：75／54／79
■格闘スタイル：操剣能力・第三世代



New えこ&カズ
CV:辻あゆみ

ドレクスラー機関に捕えられていた極めて高い聖霊力を持つ少女。自分で描いた絵をエーテル体として動かせる特殊な能力を持つ。

DATA
■生年月日：不明　■年齢：5歳
■身長：101cm　■体重：16kg
■スリーサイズ：49／47／53
■格闘スタイル：穢れなき子供心と兄妹愛



「シンプルモード」で初心者でも安心！

本作には、コマンドを簡略化することでＦＴＧ未経験者でも遊びやすくなる「シンプルモード」を搭載！　Ａボタンで通常攻撃、Ｂボタンで必殺技、Ｃボタンでアルカナ技、Ａ＋Ｂボタンで超必殺技、Ａ＋Ｃボタンでアルカナ超必殺技、エクステンドフォース中にＡ＋Ｂ＋Ｃボタンでアルカナブレイズが使えるようになる。Ａボタンを連打するだけで連続技を出せるようになるので、初心者でも派手なコンボを楽しむことが可能だ。ぜひプレイしてみてはいかが？

対戦格闘の雄『KOF』シリーズが正闘派STGに!!

『ＫＯＦ』最新作の舞台は「空」。15年の歴史を持ち、多数の対戦格闘ファンに支持され続けたシリーズが、ＳＴＧへと変化を遂げる！　その全貌はいかにッ!!

KOF SKY STAGE

- SNKプレイモア　●稼働中　●縦スクロールSTG
- 操作方法：レバー+3ボタン
- プレイ料金：¥100

ステージクリア型の縦スクロールＳＴＧという、シリーズ初のジャンルへと姿を変えた『KOF SKY STAGE』。人類を滅ぼさんとする存在「オロチ」の復活を阻止するために、シリーズおなじみの６人のキャラクターが空へと向かう！　必殺技や対戦などＦＴＧの要素と、弾避けやスコアアタックなどＳＴＧの要素が融合した、新しいゲームシステムを紹介していく！



◀ルガール、社、クリスなど、激しい弾幕をばらまくボス戦も！　ステージの進め方によって登場するボスは変化する。

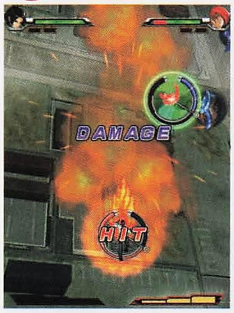
CHECK 1 必殺技で対戦格闘らしさを!

ＦＴＧとは切っても切れない「必殺技」が、本作にも登場する。必殺技を撃つには、まず画面下部の必殺技ゲージが溜まっている必要がある。必殺技ボタンを押し続けることでゲージが上昇し、撃ちたいＬＶに達したときにボタンを離せば、そのＬＶに対応した必殺技が発動！　ＬＶは３まであり、独自の効果を持つおなじみの必殺技で闘えるのが大きな魅力だ。また、ボムにもシリーズに登場する必殺技があるなど、こちらも見逃せないポイントとなっている。



▲テリーの必殺技はバーンナックル、ラウンドウェイブ、バスターウルフ。ボムはパワーゲイザーだ。

CHECK 2 協力はもちろん対戦も楽しめる



▲必殺技のみ相手への攻撃が可能。ボムボタンで必殺技をガードすると、逆にゲージを溜められる！

「ＳＴＧなのに対戦？」と一瞬思ってしまうが、本作には対戦プレイが存在する。対戦方式はラウンド先取式と、まさにＦＴＧ。対戦は専用ステージで行われ、直接攻撃しあうのではなく、自機の周囲にあるジャッジメントゲージを相手より早く溜めたほうが勝利となる。このゲージは、相手より画面上部にいたり、ボーナスアイテムを獲得したり、相手に必殺技を当てることで増加していく。また、協力プレイでは、組み合わせによって会話デモが変化する。

闘いの舞台を大空へと移した格闘家はこの6人!!

草薙京（くさなぎきょう）

炎の力を使って闘う。威力、攻撃範囲ともに優秀な通常攻撃を持つ万能タイプ。ボムはおなじみの裏百八式・大蛇薙。





麻宮アテナ（あさみや）

火力はやや低いが、追尾性能を持つ攻撃が可能。必殺技ＬＶ３のシャイニング・クリスタルビットは防御に優れる。





クーラ・ダイアモンド

威力が低めだが、最も範囲が広い氷のショット攻撃を持つのが特徴。必殺技は、攻撃にも防御にも向いている。





八神庵（やがみいおり）



威力にも範囲にも優れたノーマルショットを持つ。ただし、必殺技にはクセがあり使いこなすまでに慣れが必要だ。



不知火舞（しらぬいまい）



ノーマルショットは、レバーを左右に振ることで、攻撃方向の調節が可能。必殺技ではオプションが出現する。



テリー・ボガード



ノーマルショットの攻撃範囲は狭いが、高威力で前方への攻撃を得意とする。必殺技も高威力のものを備えている。



Arcade Column アーケードゲーム好きのスタッフが語る日常生活とゲーセンを科学するコラム

ゲーセンのある日々と私 第5話

ボクらが『ＫＯＦ』に出会った日

『ＫＯＦ』、すなわち『ザ・キング・オブ・ファイターズ』と私が初めて出会ったのは、1994年の晩夏でした。どもども。編集のＫＹＳです。記念すべき第一作目となる『ＫＯＦ'94』ですね。当時高校３年生でした。ちょっとした思い出話をしますね。ちなみに、私は当時『キンターズ』と略していました。どうでもいい話ですね。

さて『94』ですが、当時はＳＮＫの格闘ゲームがムーブメントを起こしており、脚光を浴びたデビューとなりました。93年秋に稼働した『餓狼伝説SPECIAL』の対戦はとにかく盛り上がっていました。もちろん私も類に漏れず。きっかけは93年頃に「100メガショック！ネ・オ・ジ・オ!!」という『餓狼伝説２』のＣＭで鳳凰脚を見たのがきっかけです。今でこそ普通ですが、当時乱舞系にはインパクトがあったのです！　そんななか、『94』で目を引いたのは、『餓狼』と『龍虎』のドリームマッチです！　胸がトキめかないわけがない。こういう企画色の強いゲームって少なかったですしね。コラボとか。本当に斬新でした。システムも斬新で、避け、パワー溜め、３人チームバトル、どれも当時は類を見ませんでした。チームバトルといえば、『94』のチームはいつでも３人固定でした。「京、紅丸、大門」「舞、ユリ、キング」のように。なので、京を選んだら、投げキャラの大門も使わなければいけないという葛藤があり、それも楽しさの一因でした。自分は中国チームのアテナ使いだったので、自動的にチン・ゲンサイも使わざるを得なかったという。まあ、チンは超必殺技をガードさせると、相手体力を1/5ほど削る強さでしたが（笑）。あと弱パンチ連打で、相手がすぐピヨるし(笑)。なお、『95』からは、自由にチームメンバーを選べるようになります。個人的には大不満でしたが、これも時代の潮流と思い受け入れましたね。　そして超必殺技。当時は一般的にインターネットによる情報交換なんてものはない時代でした。しかも『94』は完全新作なので、京やアテナなどの初登場キャラは、超必殺技のコマンドが判明していないわけです。インストカードにも書いてありませんでした。もう、仲間総出で必死に探しましたよ。私は中国チーム担当だったので、アテナ、ケンスウ、チンを自力で発見しました。ただ、正規以上にコマンド入力していましたけどね（涙）。とにかく、超必殺技のコマンド発見の嬉しさは格別でした。

そんなこんなで、15年前の晩夏にハマった『ＫＯＦ』シリーズ。今後の進化も楽しみです。（ＫＹＳ）

オフィシャルブログもチェックしよう！

『KOF SKY STAGE』の公式サイトでは、開発スタッフによるオフィシャルブログ「これがボクらの縦シューＫＯＦ！」を読むことができる。開発時の葛藤などをつづった開発秘話や、ロケテストのレポートやキャラクター使用率、ちょっとした宣伝など、ここでしか目にできない見逃せない情報も数多く書かれているので、ぜひともチェックしてみよう！　検索ワードは「KOF SKY STAGE」だ！

日本一ソフトウェアの脇役が堂々の1位を獲得!

DENGEKI ONLINE 電撃オンライン

電撃オンラインアクセスランキング

ACCESS RANKING

http://news.dengeki.com/

2009年最終月のランキングは、年末の注目タイトルと年度末までに発売される大注目タイトルに、超・古典のビッグネームが入り乱れた展開となりました！

集計期間 12月4日〜1月3日

ニュースに書けない裏話も飛び出す!? DOLスタッフが語る 電撃オンラインニュース フラッシュバック

ある意味、電撃らしさが出たランキングでした

【座談会出席者】

まり蔵 お正月休みで意気込んだものの クリアできたのはわずか。なぜ。

アクティ 年末に買い込んだタイトル数は十数本。さすがにこれは……。

●『プリニー2』は記事タイトルの勝利?

まり蔵：今回の1位は編集部でも大人気の『プリニー』の続編でした。

アクティ：これは日本一ソフトウェアの作戦勝ちって感じですよね。

まり蔵：「エトナのパンツが盗まれた」ですからねぇ。私、コミケでプリニーグッズをたくさん買っちゃいました。取材が終わったあとに普通に……。ブランケットとか、プリニーものは肌触りがいいんですよ。オススメです。

アクティ：グッズを買う前に、ゲームをやらなきゃ(笑)。『2』も出ることだし、また腕が吊る日々が始まるよ！

●DOLは食べ物には真剣です！

まり蔵：15位には前号の欄外コラムでkbjさんが熱く推していた『テイルズ オブ』シリーズの「マーボーカレー」がランクインしていますね。

アクティ：この記事を見るとお腹が空いてしまうんですよね。

まり蔵：うちで1回作って食べたんですけど、本当にちゃんと豆腐が入っているんですよね。で、電子レンジでは温めないでください、って書いてあるの。なんでかと思ったら、豆腐が崩れちゃうみたいなんです。

まり蔵：みなさんも、ルーは必ず湯せんして食べてくださいね。

アクティ：DOLは食べ物系をよく追うよね。『MH』のコラボイベントとか、弟カフェとか、咲のタコスとか。

まり蔵：カフェとか、メニュー食べ尽くしてますからね、あれ1人1万円くらいかかってるんですよ。でも全部自腹ですから。会社からのお金はまったく出てお りません！　でも、記事にできたということで満足感は非常に高いんです！

●『CHAOS;HEAD』続編は……ラブコメ!?

アクティ：そして気になるのは、13位と18位にランクインした妄想科学AVG『CHAOS;HEAD』の続編、『CHAOS;HEAD らぶChu☆Chu』ですね。続編というか、スピンオフみたいな感じになるんですかねぇ？

まり蔵：これまで、ユーザーのド肝を抜いてきた5pb.のAVGシリーズですからねぇ、何かを仕掛けてくるんじゃないか、という期待でいっぱいですね。

●ゲーム性の高さが好評の『クイーンズブレイド』を動画で紹介！

まり蔵：パンツの次はおっぱいですか。

アクティ：いや、見た目に騙されてはいけませんよ。これ、なかなか骨太なS・RPGなんですよ。そして、記事の動画では鬼門と名高い2章を攻略しています。

まり蔵：本作は全体的にバランスがとれたゲームなんですが、2章がいきなりムズイんですよ。序盤に試練がある。

アクティ：でも、ゲームとしては本当にいいゲームなんですよ。エッチなところがクローズアップされちゃってますが、部位破壊システムもよくできてますし、進めてててつらくない、というのがいい。

ニュースランキング ▸▸▸▸▸ 1位〜5位

1　12月25日

エトナのパンツが盗まれた!?
最凶ACT『プリニー2』は3月25日発売ッス!!

日本一ソフトウェアの看板タイトル『魔界戦記ディスガイア』シリーズに登場する「プリニー」を主人公にした、横スクロール型ACT『プリニー2 〜特攻遊戯！ 暁のパンツ大作戦ッス!!』が3月25日に発売される。インパクトのある記事タイトルでトップに。

2　12月14日

【ウィザードリィ座談会】後編
PS3版『ウィズ』は、古参ファンの目にどう映るのか

アクワイアより、12月10日にPSNでPS3向けに配信された3DダンジョンRPG『ウィザードリィ 囚われし魂の迷宮』。本記事では30代以上の『Wiz』マニア座談会を掲載。古い人たちは最新ハードの『ウィズ』をどうとらえたのか、彼らの熱い思いは必見です。

3　11月20日

"神ゲー"と話題沸騰!
Xbox 360『シュタインズ・ゲート』超ロングインタビュー掲載

前号でぶっちぎりのトップに輝いた『シュタインズ・ゲート』ロングインタビューが今号でも3位に。8ページにわたる超ロングインタビューは、プレイし終わった人にこそ読んでほしいほど。まだプレイしていない人は体験版からでもぜひ。

4　12月7日

【ウィザードリィ座談会】前編
PS3版配信前に、『ウィズ』の思い出でも語ろうか――

2位の後編に続き、前編も4位にランクイン。前編は本作配信前の記事となり、まずは軽いジャブとして座談会出席者がそれぞれの『Wiz』歴や思い出などを語っている。この記事に共感できる読者は、きっと古くからシリーズを楽しんでいるゲーマーに違いない。

5　11月20日

シリーズ歴代キャラ登場のやり込み要素が!
『テイルズ オブ グレイセス』

12月10日に発売され、ソフト売り上げランキングも賑わせているWii『テイルズ オブ グレイセス』。記事ではゲーム内で遊べるミニゲームのほか、各キャラクターが繰り出す秘奥義が、カットインでバッチリと紹介。称号によるキャラの着せ替えも必見だ。

Topics&Goods Infomation

注目の周辺機器からCDなどのアイテム、キャンペーン情報など、電撃ゲームスがオススメする情報が満載です！

Goods　PS3で地デジが観れて録画もできる「torne」登場!

SCEは、PS3専用の地上デジタルチューナー＋TV視聴＆録画のアプリケーションソフトをセットにした「torne（トルネ）」を3月に発売することを発表した（￥9,980、税込）。地上デジタルチューナーはPS3とUSBで接続するタイプで、TV視聴や録画のアプリケーションは、BDからインストールすることでPS3のクロスメディアバーに新たにTVメニューとして追加される。PC用の外付けHDDにも対応し、録画する際は保存先を選択可能。また録画した番組を、高画質のままPSPに書き出すこともできる。250GBのHDDを内蔵したPS3本体との同梱版も数量限定で同時に発売される予定だ。



◀PS3とはUSBで接続される。PS3ならではのメニューレスポンスのよさもウリ。

DATA　torne（トルネ）
- 発売日：2010年3月予定
- 価格：通常版￥9,980（税込）、本体同梱版￥42,800（税込）
- 公式サイト：http://torne.jp/

Goods　PSP『DEAD OR ALIVE Paradise』に限定版が登場!

テクモより4月2日に発売予定のPSP『DEAD OR ALIVE Paradise』の限定版情報が届いたのでお伝えする。限定版は『ひみつの楽園ボックス』と『"かすみ"特製フィギュア＆秘密の楽園ボックス』の2種類が用意されており、ひみつの楽園ボックスには、キャラクターたちの姿が描かれた「シークレット写真集」や「生録ボイス＆サントラCD」、「かすみ描き下ろしボックス」が付属する。なお、先着予約特典としてレイファンとヒトミが描かれた「オリジナルお風呂ポスター」も用意されている。



◀"かすみ"特製フィギュア付きモデルならすべての限定アイテムが付属する。

DATA　DEAD OR ALIVE Paradise 限定版
- メーカー：テクモ　●ジャンル：ACT
- 価格：通常版￥5,229(税込)、秘密の楽園ボックス￥7,329(税込)、"かすみ"特製フィギュア&秘密の楽園ボックス￥15,729(税込)
- プレイ人数：1人用

電撃オンライン スタッフプチコラム

こんにちは、てけおんです。ランキングはパンツ、もとい『プリニー2』が人気ですが、同じ2でもてけおんは『戦場のヴァルキュリア2』がものスゲー気になっています。発売時期なためか、最近よくニュースに出ている気がしますが、前作のキャラクターが使えるんですよねぇ。非業の死を遂げたイサラが使えるのは、うれしくもあるのですが……ちょっぴり複雑な気分です。ともあれ、確実に何周かプレイするので、最初は『2』のキャラクターだけで挑むとします！

ニュースランキング 6位～20位

6 ソフィがゴスロリに!? 『テイルズ オブ グレイセス』に新たな称号 12月4日
『テイルズ オブ』シリーズは、称号によってキャラクターの衣装が変わるのも特徴の1つ。称号によっては、意外な衣装に着替えるキャラクターも!?

7 新たな修羅の道が幕を開ける! 3D剣戟格闘『サムライスピリッツ閃』を紹介 11月30日
12月10日に発売された『サムライスピリッツ閃』。記事では本作でプレイできるキャラクター12人のほか、本作ならではの特徴的なシステムを紹介している。

8 『ドラゴンクエストⅥ』の転職情報と仲間になるスライムを紹介 12月3日
SFC最後の『DQ』がいよいよDSに登場。まずはダーマ神殿にたどり着くと転職できる9つの基本職と、複数の基本職を極めると転職できる上級職を紹介。

9 名古屋・大阪・福岡を振り返る! 『アイマス』4周年ツアーDVD/BDイベントをレポ 12月2日
『アイドルマスター』も、もう4周年！ それを記念して発売されたDVD/BDに合わせて、シークレットイベントを11月28日に開催。その模様は記事にて！

10 【アンケート結果発表】好きなゲームソングランキングを発表! 12月5日
ゲーム媒体がROMから光磁気ディスクに代わり、歌が収録されたタイトルも急激に増えました。今回のアンケートはそんなゲームソングランキングを公開！

11 3年半ぶりのCOAST! 『アイマス』Xmasパーティは歌、歌、歌の充実ライブ!! 12月24日
12月23日に行われた『アイマス』のクリスマスイベントを濃密にレポート！サンタの衣装で着飾ったメンバーたちを見逃すな！

12 『テイルズ オブ グレイセス』DLCで『アイマスDS』風の衣装が! 12月14日
なんと『テイルズ オブ グレイセス』にも『アイマス』の波が！ ソフィ、シェリア、パスカル用の3つが販売され、価格はそれぞれ400Wiiポイント。

13 『CHAOS;HEAD らぶChu☆Chu!』の発売日は3月25日! 新キャラも登場!! 12月26日
本作は、2009年2月に発売されたXbox 360『CHAOS;HEAD NOAH』の後継作。コンセプトは"妄想爆裂アドベンチャー"！ それってどんなの？

14 レトロなのに新しい!? 日本一が放つ2D型A・RPG『クラシックダンジョン』 12月3日
2Dのグラフィック表現に定評がある日本一ソフトウェアが放つA・RPG。記事ではプレイヤーが操作する主人公9人と、ゲームシステムを紹介！

15 長く愛される定番メニューを目指して! 「マーボーカレー」が商品化されるまで 12月7日
『テイルズ オブ』シリーズではおなじみのアイテム「マーボーカレー」。そのカレーが現実になった！ ヨダレが出るほどうまそうなカレーは記事にて！

16 聖霊事変のエキスパートとすっごい転校生の姿が! 『アルカナハート3』新情報 12月1日
12月22日にアーケードにて稼働開始したFTG『アルカナハート3』に登場するキャラクターを紹介！ 声優陣のコメントにも注目だ。

17 一緒に帰って噂されると恥ずかしいよね! 『ときめきメモリアル4』プレイレポ 11月27日
前号に続いて、『ときめきメモリアル4』プレイレポートがランクイン！ 記事では本作の2周目の楽しみ方をきっちりと解説しています。

18 5pb.×ニトロプラス『CHAOS;HEAD』新作は来春発売の『らぶChu☆Chu!』 12月7日
13位に登場した『CHAOS;HEAD らぶChu☆Chu！』の初報はココ。『シュタインズ・ゲート』のあとだけに、当時はネット界隈が震撼しました。

19 迫力のA・AVG『ポケパークWii』明日発売! 紹介映像やパスワードを公開!! 12月4日
ピカチュウを操作してポケモンたちが暮らす"ポケパーク"を冒険する本作。ポケパークにはいろいろなゾーンがあり、アトラクションが用意されている。

20 【ギャルゲープレイ動画 第6回】PSP『クイーンズブレイド』はおっぱいがいっぱい! 12月18日
DOLフラッシュバックでも話題になったPSP『クイーンズブレイド スパイラルカオス』プレイ動画。合計60分のプレイ動画は見ごたえアリだ！

30超えてももりあがれるんですねw

僕も気になってました まだ未プレイですがorz

今回のアクセスランキングをまとめてみて、おっ！ と思ったのが、この2つの記事。第2位に後編が、第4位に前編が入った『ウィザードリィ』座談会です。12月9日に、アクワイアさんからPS3用ダウンロード専用タイトルとして『囚われし魂の迷宮』がリリースされましたので、それを記念した特別企画です。このタイトル、気にはなってたんですよ、年末年始にプレイしようかなぁって。やっぱり『ウィズ』ですから。ハズせないんじゃなかろうかと思いながら読んでみたのですが、びっくりw 座談会前編なんて、全編（決してしゃれではなく）『ウィズ』の思い出話です。しかも集められたのが社内の30代男性ばかり。写真を見ても色気はおろか生気すら感じられないような勢いなのに、なぜか楽しそう……。異様にもりあがってるし、知ってる顔ばかりなので声まで想像できて、正直、気分が悪くなりそうでしたがw 最後まで読むとなにかいいことがあるかもしれません。少なくとも、僕はやっぱりプレイしようという気になりましたね。

ちなみにといいますか、座談会ではまだ触れられてませんでしたが、ダウンロード専用タイトルである『囚われし魂の迷宮』には、当然のように追加のダウンロード配信アイテムも用意されています。有料のものばかりですが……いやぁ、なんといいますか、古くからの『ウィズ』ファンならば「ファミコン版でもこれがあればよかったのに！」と叫びたくなるような、そんな夢のようなアイテムが取りそろえられています。日本円でいいなら、いくらでも払う（そんなに高くはありません）。ずるいw いや、ずるくはないので堂々と購入していただきたいのですが、ほんっとに！ 20年前にほしかったです！ ぜひ、PlayStation Store、もしくは公式サイトをチェックしてみてください。たぶん、僕はプレイを開始するのと同時になにか買い、その後も進捗にあわせて買ってしまうような気がします。



▲このロゴ！ このロゴがPS3で見られるなら、それだけでプレイしようじゃないか！



▲ステータスも、今から見れば極めてシンプル。ただ、これだけで十分だとも言えますね。

え？ もう売ってる？ ヤバイ、探そう！

空目というわけではないのですが、「マーボーカレー」。普通に読んでしまいました。なんの違和感もなかったということですw 実際にはかなりめずらしい食べ物なんでしょうけど。さて。ニュースになっているマーボーカレーは、ファンにはあらためて御説明する必要もないと思いますが、『テイルズ オブ』シリーズに登場する体力回復アイテムの1つです。読んで字のごとく、麻婆豆腐とカレーをミックスしたような食品だろうと思われるのですが、本当に製品化してしまいました。しかも、作ったのはカレールーも麻婆豆腐の素も販売されているプロ中のプロ、ハウス食品さんです。まだ食べていませんし、味は想像つきませんが、絶対おいしいに違いない。

カレーは本業ですし、麻婆豆腐の素も長く販売しているのでマーボーカレーは作れます…が、豆腐がボロボロになってしまうので、私はレトルトに豆腐を入れられないだろうと思っていました。「お見せするのも恥ずかしいものになってしまい、難しいと思いますよ」と青木さんにお伝えしていたんですが、やってみたら結構うまくいった。それで「一度見ていただけませんか？」って（笑）。確か、「ククレカレー」と麻婆ソースを混ぜてみたんですが、味も意外といけて「…ああ、これはいいなあ」って。

長々と引用させていただきましたが、今回、ハウス食品さんで開発を担当されたマネージャーの山口雅一さんのお言葉です。なんかかっこよくないですか？ さりげない言葉の端々に、プロの自信と矜持のようなものが感じられます。ちなみに用意されたお味は「コクの中辛」と「まろやか中辛」。パッケージを見るだけでは、あまり「ゲームとコラボ！」感が出ていませんね。ストレートに味で勝負ということなのだと思います。定番化したらおもしろいですねぇ。
（株式会社アスキー・メディアワークス 第1編集部 倉西誠一）

Goods 『FFXIII』サントラが早くも登場!

昨年12月17日に発売されたＰＳ３『ファイナルファンタジーXIII』のサウンドトラックが1月27日に発売。ドラマCDを収めた初回限定版も発売される。



DATA ファイナルファンタジーXIII オリジナル・サウンドトラック
- 発売日：1月27日
- 価格：通常版¥3,990(税込)、初回生産限定盤¥5,250(税込)
- 公式サイト：http://www.square-enix.co.jp/music/sem/page/fabula/ff13/

Topics 『Newスーパーマリオブラザーズ Wii』でコイン争奪日本一を狙え!

任天堂は『Newスーパーマリオブラザーズ Wii』を使ったコイン争奪戦を全国7地区で開催する。近畿大会(2月14日)から、関東大会(3月27日)までの期間で行われ、関東大会のあとには全国大会決勝も行われる。事前参加登録のみなのでお早めに。詳しくは公式サイトから「大会スケジュール」を確認してほしい。



DATA New スーパーマリオブラザーズ Wii コインバトル日本一決定戦
- 開催期間：2月14日～3月27日
- 参加料：無料
- 公式サイト：http://coinbattle-oubo.jp/

Goods 数々のゲーム音楽を手がけたJIMANGの最新アルバム「Eros」がリリース!

「うみねこのなく頃に」のエンディング曲などを手がけた、JIMANGの4枚目となるアルバム「Eros」が登場。彼のルーツともなるRockサウンドを聴き逃すな！



DATA Eros
- 発売中
- 価格：通常版¥3,150(税込)、DVD同梱版¥3,500(税込)
- 公式サイト：http://jimang.com/

電撃オンライン スタッフプチコラム
電撃オンラインのキャナ☆メンです。12月10日に発売されたこともあり、『テイルズ オブ グレイセス』の記事が、「マーボーカレー」含め4つランクインしています。しかも、5位の記事は前号の集計でも4位。非常に注目度高いですね。年末には、ジャンプフェスタ2010内のイベントで、テイルズ オブ フェスティバル2010の開催日も発表され、今から6月5日と6日を空けている人もいるのではないでしょうか。2010年もやっぱり『テイルズ オブ』！ ですかね～☆




2009年の年末商戦の結果はここで!

電撃ゲームスランキング

RANKING

集計期間 11月30日～12月27日

2009年の年末商戦は『New スーパーマリオブラザーズ Wii』と『ファイナルファンタジーXIII』の一騎打ち！どちらも150万本以上を販売し、市場も賑わいました。

Market アスキー総研調べによる販売店の売り上げがわかる ゲームソフト売り上げランキング

上位2タイトルは予想どおりのブレイク。そのほかを見ると、PSP『ファンタシースターポータブル2』が前作と同水準の販売本数で好発進！

1 New スーパーマリオブラザーズ Wii

Wii ■任天堂 ■ACT ■¥5,800 ■09.12.03

月間:240万9710本 累計:240万9710本



キャッチーなCMで好評な『New スーパーマリオブラザーズ Wii』。発売後4日間で94万本を販売するなど、Wii歴代トップの発進！

2 ファイナルファンタジーXIII

PS3 ■スクウェア・エニックス ■RPG ■¥9,240 ■09.12.17

月間:164万5688本 累計:164万5688本



PS3最高販売本数の164万本を販売した『ファイナルファンタジーXIII』。発売週の本体販売台数は過去最高の24万台に達した。

3 トモダチコレクション

DS ■任天堂 ■ETC ■¥3,800 ■09.06.18

月間: 53万1424本 累計:227万6414本



Vol.1のランキングからトップ5以内をキープし続けている『トモダチコレクション』。その勢いは衰えることなくダブルミリオンを達成！

4 ファンタシースターポータブル2

PSP ■セガ ■RPG ■¥5,040 ■09.12.03

月間: 46万5722本 累計: 46万5722本



ついにオンライン協力プレイにも対応した『ファンタシースターポータブル2』。アイテム集めでの周回プレイが幅広い層に好評なようだ。

5 機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダムNEXT PLUS

PSP ■バンダイナムコゲームス ■ACT ■¥6,279 ■09.12.03

月間: 35万4553本 累計: 35万4553本



テレビ放映版、劇場版、OVA、小説といった数ある「ガンダム」作品から60種類以上の機体が登場。PSP版にのみ出現する機体もある。

順位	タイトル	発売元	ジャンル	価格	発売日	機種	月間	累計
6	Wii Fit Plus	任天堂	ETC	¥2,000	09.10.01	Wii	32万1093本	131万8380本
7	ゼルダの伝説 大地の汽笛	任天堂	A・AVG	¥4,800	09.12.23	DS	30万3552本	30万3552本
8	レイトン教授と魔神の笛	レベルファイブ	AVG	¥5,040	09.11.26	DS	27万3087本	54万5943本
9	ポケパークWii ～ピカチュウの大冒険～	発売：㈱ポケモン／販売：任天堂	A・AVG	¥4,800	09.12.05	Wii	27万2505本	27万2505本
10	ポケットモンスター ソウルシルバー	発売：㈱ポケモン／販売：任天堂	RPG	¥4,800	09.09.12	DS	19万9313本	177万8412本
11	戦国無双3	コーエー	ACT	¥7,140	09.12.03	Wii	19万6195本	19万6195本
12	Wii Sports Resort	任天堂	SPG	¥4,800	09.06.25	Wii	18万9082本	157万6705本
13	テイルズ オブ グレイセス	バンダイナムコゲームス	RPG	¥7,329	09.12.10	Wii	16万5971本	16万5971本
14	ポケットモンスター ハートゴールド	発売：㈱ポケモン／販売：任天堂	RPG	¥4,800	09.09.12	DS	16万2077本	165万1115本
15	太鼓の達人Wii ドドーンと2代目!	バンダイナムコゲームス	ACT	¥5,040	09.11.19	Wii	15万2362本	19万4948本
16	コール オブ デューティ モダン・ウォーフェア2	スクウェア・エニックス	STG	¥7,980	09.12.10	PS3	14万9309本	14万9309本
17	NARUTO-ナルト- 疾風伝 ナルティメットアクセル3	バンダイナムコゲームス	ACT	¥5,229	09.12.10	PSP	14万57本	14万57本
18	イナズマイレブン2 脅威の侵略者 ブリザード	レベルファイブ	RPG	¥4,980	09.10.01	DS	13万7035本	49万1787本
19	イナズマイレブン2 脅威の侵略者 ファイア	レベルファイブ	RPG	¥4,980	09.10.01	DS	12万9754本	46万7161本
20	マリオ&ソニック AT バンクーバーオリンピック	任天堂	SPG	¥4,800	09.11.19	DS	12万4515本	16万9370本
21	ワールドサッカー ウイニングイレブン2010	KONAMI	SPG	¥4,980	09.12.10	PSP	12万3934本	12万3934本
22	パワプロクンポケット12	KONAMI	SPG	¥5,250	09.12.03	DS	10万2133本	10万2133本
23	桃太郎電鉄2010 戦国・維新のヒーロー大集合!の巻	ハドソン	TBL	¥6,090	09.11.26	Wii	9万3369本	14万2075本
24	New スーパーマリオブラザーズ	任天堂	ACT	¥4,800	06.05.25	DS	9万2474本	537万3309本
25	アサシン クリードII	ユービーアイソフト	ACT	¥7,329	09.12.03	PS3	8万9769本	8万9769本
26	ペン1グランプリ ペンギンの問題スペシャル	KONAMI	ACT	¥3,990	09.12.17	DS	8万3512本	8万3512本
27	たまごっちのなりきりチャンネル	バンダイナムコゲームス	ETC	¥5,229	09.11.05	DS	7万9854本	11万6958本
28	仮面ライダー クライマックスヒーローズW	バンダイナムコゲームス	ACT	¥6,279	09.12.03	Wii	6万9409本	6万9409本
29	ときめきメモリアル4	KONAMI	SLG	¥5,250	09.12.03	PSP	6万6415本	6万6415本
30	マリオカートWii	任天堂	RCG	¥5,800	08.04.10	Wii	6万5790本	247万8231本

※電撃ゲームスランキングの価格はすべて税込です。

読者の声 2007年から待っていた『ファイナルファンタジーXIII』がついに買えました！ とっても感激！ この次の新作も楽しみにしています（26歳、男性）／『ファイナルファンタジーXIII』を今!! 死にそうなくらい遊んでいます!! 最高です!!（24歳、男性）

Readers 読者購入ランキング TOP30

電撃ゲームスの読者が購入し、遊んだタイトルのランキングがわかります!!

動きが少なかった前号までとはうって変わって、新作が多数ランクイン。メジャータイトルが上位を占めています。

1 ファイナルファンタジーXIII

PS3 ■スクウェア・エニックス ■RPG ■¥9,240 ■09.12.17 — 31910 Point



これまでの前評判の高さがそのまま表れた『ファイナルファンタジーXIII』。文句なし、ぶっちぎりのPointで1位に輝いている。

2 テイルズ オブ グレイセス

Wii ■バンダイナムコゲームス ■RPG ■¥7,329 ■09.12.10 — 17155 Point



『ファイナルファンタジーXIII』と並んで、期待のソフトランキングの常連だった『テイルズ オブ グレイセス』もしっかりとランクイン。

3 New スーパーマリオブラザーズ Wii

Wii ■任天堂 ■ACT ■¥5,800 ■09.12.03 — 12457 Point



やはり読者も『マリオ』は気になっていたのか!? これまで期待のソフトランキングには登場していなかった本作も、3位に入ってきた。

4 ペルソナ3 ポータブル

PSP ■アトラス ■RPG ■¥6,279 ■09.11.01 — 9803 Point



電撃の読者にはRPGがやはり強い！ 年末ラッシュにも負けずに『ペルソナ3ポータブル』が4位にランクインしている。

5 ときめきメモリアル4

PSP ■KONAMI ■SLG ■¥5,250 ■09.12.03 — 8078 Point



並み居る強豪を押し退けて、定番の学園生活SLG『ときめき』シリーズの最新作が5位にランクイン。幼なじみとの展開がインターネットで話題に。

順位	タイトル	機種	メーカー	ジャンル	価格	発売日	Point
6	レイトン教授と魔神の笛	DS	レベルファイブ	AVG	¥5,040	09.11.26	7317
7	戦国無双3	Wii	コーエー	ACT	¥7,140	09.12.03	7043
8	BAYONETTA（ベヨネッタ）	PS3	セガ	ACT	¥7,980	09.10.29	6412
9	クイーンズブレイド スパイラルカオス	PSP	バンダイナムコゲームス	S・RPG	¥6,090	09.12.17	6387
10	コール・オブ・デューティ モダン・ウォーフェア2	PS3	スクウェア・エニックス	STG	¥7,980	09.12.10	6013
11	ファンタシースターポータブル2	PSP	セガ	RPG	¥5,040	09.12.03	5970
12	ゼルダの伝説 大地の汽笛	DS	任天堂	A・AVG	¥4,800	09.12.23	5601
13	ドラゴンクエストIX 星空の守り人	DS	スクウェア・エニックス	RPG	¥5,980	09.07.11	5013
14	ファイナルファンタジー・クリスタル クロニクル クリスタルベアラー	Wii	スクウェア・エニックス	A・AVG	¥7,340	09.11.12	4791
15	機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダムNEXT PLUS	PSP	バンダイナムコゲームス	ACT	¥6,279	09.12.03	4537
16	鉄拳6	PS3	バンダイナムコゲームス	FTG	¥8,379	09.10.29	4278
17	テイルズ オブ ヴェスペリア	PS3	バンダイナムコゲームス	RPG	¥7,800	09.09.17	3815
18	モンスターハンターポータブル 2nd G	PSP	カプコン	ACT	¥2,100	09.12.01	3533
19	ラブプラス	DS	KONAMI	ETC	¥5,800	09.09.03	3397
20	アサシン クリードII	PS3	ユービーアイソフト	ACT	¥7,329	09.12.03	2915
21	グランツーリスモ	PSP	SCE	RCG	¥5,480	09.10.01	2807
22	428 ～封鎖された渋谷で～	PSP	スパイク	AVG	¥7,140	09.09.03	2610
23	BAYONETTA（ベヨネッタ）	Xbox 360	セガ	ACT	¥7,980	09.10.29	2539
24	Demon's Souls	PS3	SCE	A・RPG	¥6,980	09.02.05	2303
25	NARUTO -ナルト- 疾風伝 ナルティメットアクセル3	PSP	バンダイナムコゲームス	ACT	¥5,229	09.12.10	2057
26	コール・オブ・デューティ モダン・ウォーフェア2	Xbox 360	スクウェア・エニックス	STG	¥7,980	09.12.10	1836
27	ディシディア ファイナルファンタジー ユニバーサルチューニング	PSP	スクウェア・エニックス	ACT	¥5,040	09.11.01	1615
28	トモダチコレクション	DS	任天堂	ETC	¥3,800	09.06.18	1274
29	モンスターハンター3（トライ）	Wii	カプコン	ACT	¥7,340	09.08.01	1096
30	ワールドサッカーウイニングイレブン2010	PS3	KONAMI	SPG	¥7,980	09.11.05	873

Market VS Readers 『トモダチコレクション』がランクインしました。

今年は『マリオ』と『FF』という2大タイトルが発売されて盛り上がった年末商戦ですが、販売本数的には2週早く発売された『New スーパーマリオブラザーズ Wii』に軍配が上がったようです。それでも『ファイナルファンタジーXIII』の165万本という数字は立派すぎると思います。PS3ソフトが、こんなにあっさりミリオンを超えるということは、多くの関係者も予想していなかったのではないでしょうか。僕自身、「初週で100万本は絶対超える」と思っていましたが、正直、ここまでの数字とは思っていませんでした（失礼いたしました）。その理由は一にも二にもPS3というプラットフォームの普及台数を考えてのことでしたから、今回の『FF XIII』は、改めてコンテンツの力を証明したのではないかと思います。

もちろんといいますか、読者購入ランキングでは『FF XIII』が『New スーパーマリオ～』を抑えて圧倒的な第1位となったのですが（『New スーパーマリオ～』は第3位でした）、ちょっと気になったのは『トモダチコレクション』。売り上げランキングで第3位につけ、月間の売り上げ本数が53万本、累計では230万本弱です。これは順当なところかなという気がするのですが、前回は読者購入ランキングではTOP30にも入っていなかったのが、今回は第28位にランクインしています。年末商戦でゲームファン的にいろいろ魅力的なタイトルが数多く発売されたなかでのランクインは、ちょっと不気味なほどと失礼ですが、注目すべきポイントではないでしょうか。もしかすると……ですが、いわゆる一般ライト層にゲームファンが触発されるという、従来とは逆の流れが起こりつつある？ のかもしれません。いや、まぁ、そこまでは言い過ぎかもしれませんが、たとえば『Wii Fit』などでは見られない現象です（ランキングには入っていますが、2つのユーザー層の間で時間差があるわけではありません）。今後のチャートアクションも見逃せないことはまちがいないですね。

前回はランクインしていなかったのに……というタイトルとしては、読者購入ランキング第24位に入った『Demon's Souls』にもびっくり。評価の高いタイトルではありますが、なぜ、今になって？

年末年始に腰を据えてプレイしようということなのでしょうか。ちなみに最近、開発関係、ゲーム媒体関係の方々と話すと話題になるのは『コール オブ デューティ MW2』『アンチャーテッド2』と、この『Demon's Souls』です。マニアタイトルというよりも、一種のクリエイターズタイトルとして認められているわけですね。その高評価が、ゲームファンにあらためて認識されている？ のかもしれません。（株式会社アスキー・メディアワークス 第1編集部／倉西誠一）

読者の声 Xbox 360のフレンドに誘われて『Halo 3: ODST』を購入しましたが、対戦が非常に難しいです。でも楽しいですね（27歳、男性）／『ルミナスアークスアイズ』はキャラが魅力的なので、誰と一緒になろうか迷いまくりです（27歳、男性）

いま読者がホットに遊んでいるタイトル&注目しているタイトルがまるわかり!!

読者人気&期待のソフトランキング TOP20

前号まで上位に君臨していた各タイトルが発売されたことで、「期待のソフトランキング」は文字どおり一新。

読者人気ランキング

設問 最近一番遊んでいるゲームソフトを教えてください







順位	タイトル	機種	メーカー / ジャンル / 価格 / 発売日	Point
1	ファイナルファンタジーXIII	PS3	■スクウェア・エニックス ■RPG ■¥9,240 ■09.12.17	19314 Point
2	テイルズ オブ グレイセス	Wii	■バンダイナムコゲームス ■RPG ■¥7,329 ■09.12.10	10347 Point
3	ペルソナ3 ポータブル	PSP	■アトラス ■RPG ■¥6,279 ■09.11.01	8314 Point
4	ラブプラス	DS	■KONAMI ■ETC ■¥5,800 ■09.09.03	7016 Point
5	New スーパーマリオブラザーズ Wii	Wii	■任天堂 ■ACT ■¥5,800 ■09.12.03	6811 Point
6	ときめきメモリアル4	PSP	■KONAMI ■SLG ■¥5,250 ■09.12.03	6537 Point
7	クイーンズブレイド スパイラルカオス	PSP	■バンダイナムコゲームス ■S・RPG ■¥6,090 ■09.12.17	5878 Point
8	モンスターハンターポータブル 2nd G	PSP	■カプコン ■ACT ■¥3,140 ■08.10.30	5464 Point
9	戦国無双3	Wii	■コーエー ■ACT ■¥7,140 ■09.12.03	4820 Point
10	コール・オブ・デューティ モダン・ウォーフェア2	PS3	■スクウェア・エニックス ■ACT ■¥7,980 ■09.12.10	4501 Point
11	ドラゴンクエストIX 星空の守り人	DS	■スクウェア・エニックス ■RPG ■¥5,980 ■09.07.11	4437 Point
12	ファンタシースターポータブル2	PSP	■セガ ■RPG ■¥5,040 ■09.12.03	4001 Point
13	モンスターハンター3（トライ）	Wii	■カプコン ■ACT ■¥7,340 ■09.08.01	3619 Point
14	機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダムNEXT PLUS	PSP	■バンダイナムコゲームス ■ACT ■¥6,279 ■09.12.03	3374 Point
15	グランツーリスモ	PSP	■SCE ■RCG ■¥5,480 ■09.10.01	2916 Point
16	コール・オブ・デューティ モダン・ウォーフェア2	Xbox 360	■スクウェア・エニックス ■ACT ■¥7,980 ■09.12.10	2871 Point
17	トモダチコレクション	DS	■任天堂 ■ETC ■¥3,800 ■09.06.18	1897 Point
18	Forza Motorsport 3	Xbox 360	■マイクロソフト ■RCG ■¥7,140 ■09.10.22	1515 Point
19	ロストオデッセイ	Xbox 360	■マイクロソフト ■RPG ■¥2,940 ■08.11.16	1387 Point
20	怪獣バスターズ	DS	■バンダイナムコゲームス ■ACT ■¥5,229 ■09.12.03	964 Point

期待のソフトランキング

設問 これから発売されるゲームで、遊んでみたいものを3つ教えてください







順位	タイトル	機種	メーカー / ジャンル / 価格 / 発売日	Point
1	ドラゴンクエストVI 幻の大地	DS	■スクウェア・エニックス ■RPG ■¥5,980 ■10.01.28	16153 Point
2	エンド オブ エタニティ	PS3	■セガ ■RPG ■¥7,980 ■10.01.28	12912 Point
3	スターオーシャン4 −THE LAST HOPE− INTERNATIONAL	PS3	■スクウェア・エニックス ■RPG ■¥8,190 ■10.02.04	12278 Point
4	バイオハザード5 オルタナティブ エディション	PS3	■カプコン ■A・AVG ■¥4,990 ■10.02.18	11871 Point
5	龍が如く4 伝説を継ぐもの	PS3	■セガ ■A・AVG ■¥7,980 ■10.03.18	11105 Point
6	アルトネリコ3 世界終焉の引鉄は少女の詩が弾く	PS3	■バンダイナムコゲームス ■RPG ■¥7,329 ■10.01.28	10491 Point
7	ファイナルファンタジー ヴェルサスXIII	PS3	■スクウェア・エニックス ■RPG ■価格未定 ■発売日未定	10301 Point
8	大神伝 ～小さき太陽～	DS	■カプコン ■AVG ■価格未定 ■2010年発売予定	9812 Point
9	ニーア レプリカント	PS3	■スクウェア・エニックス ■A・RPG ■価格未定 ■2010年発売予定	8212 Point
10	ファイナルファンタジー アギトXIII	PSP	■スクウェア・エニックス ■RPG ■価格未定 ■発売日未定	7811 Point
11	ファイナルファンタジーXIV	PS3	■スクウェア・エニックス ■RPG ■価格未定 ■2010年発売予定	7263 Point
12	北斗無双	PS3	■コーエー ■ACT ■¥8,190 ■10.03.25	5814 Point
13	グランツーリスモ5	PS3	■SCE ■RCG ■価格未定 ■発売日未定	5464 Point
14	戦国BASARA3	PS3	■カプコン ■ACT ■価格未定 ■2010年夏発売予定	5112 Point
15	.hack//Link	PSP	■バンダイナムコゲームス ■A・RPG ■¥6,279 ■10.03.04	4872 Point
16	GOD EATER（ゴッドイーター）	PSP	■バンダイナムコゲームス ■ACT ■¥5,229 ■10.02.04	3649 Point
17	一騎当千 XROSS IMPACT	PSP	■マーベラスエンターテイメント ■ACT ■¥5,229 ■10.04.01	2812 Point
18	戦国BASARA3	Wii	■カプコン ■ACT ■価格未定 ■2010年夏発売予定	2467 Point
19	二ノ国	DS	■レベルファイブ ■RPG ■価格未定 ■2010年春発売予定	2226 Point
20	フェイト／エクストラ	PSP	■マーベラスエンターテイメント ■RPG ■¥6,279 ■10.03.18	2017 Point

お便り大募集!! アナタの声が電撃ゲームスランキングに反映されます!

電撃ゲームスでは毎号、アンケートハガキやメールにて、読者のみなさんが最近購入したタイトルをお聞きしています。ゲーム市場全体で売れているタイトルと、ゲーム雑誌の読者が実際に買って遊んでいるタイトル、その違いをお楽しみください。また、タイトル名、機種だけでなく、そのソフトに対する熱い思いなども掲載を予定しています。アンケートハガキの自由欄およびメールの本文などに思いを書いて、ドシドシ投稿してください。

ハガキで投稿

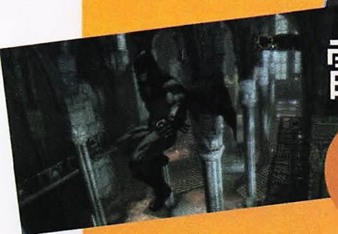
読者購入ランキング、読者人気ランキング、期待のソフトランキングへは、アンケートハガキ(P.210)からお答えください。22の「最近購入したゲーム」が読者購入ランキングに、25の「これから発売されるゲーム」が期待のソフトランキングに、27の「一番遊んでいるソフト」が読者人気ランキングとなります。ゲームタイトルや機種名は、できるだけ正確にお書きください。

メールで投稿

メールで投稿する場合は、件名を「電撃ゲームスランキング」にし、①最近購入したゲームソフトのタイトル・機種を3つ、②注目している発売前タイトル・機種を3つ、③最近一番遊んでいるゲームタイトル・機種を1つ、それぞれを記入のうえ下記のメールアドレスへご送信ください。

●メールアドレス games-ranking@ml.ascii mw.jp

読者の声 『GOD EATER』の武器の細かい解説などに助けられて、体験版をひたすらプレイしています。もうすぐ40時間になります（25歳、女性）／『FFCCクリスタルベアラー』をやっていますが、動く的に当てる+ゴブリンを避けるという動きができません（30歳、女性）



2010年も全力でレビューします!

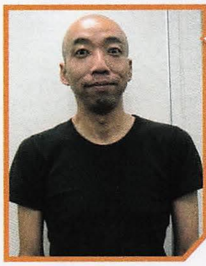
電撃ゲームスREVIEW

新型ゲーム雑誌の新型レビューコーナーです。注目タイトルと同時に、レビュアーもレビューします！　みなさんのレビューやコメントもお待ちしております。

今月のレビュータイトル

- エンド オブ エタニティ
- ラストウィンドウ 真夜中の約束
- バットマン アーカム・アサイラム
- GOD EATER(ゴッドイーター)
- アルトネリコ3 世界終焉の引鉄は少女の詩が弾く
- 戦場のヴァルキュリア2 ガリア王立士官学校
- MADWORLD(マッドワールド)

編集長おしょうの『このレビューに注目!』



明けました！　2010年です!!
って、もうすぐ2月ですな……

編集長おしょう

とうとう本物の和尚になってしまいつつある（P.33参照）おしょうです（笑）。なむなむ。さて、2010年のゲームライフもいよいよスタート。今年はどんなゲームが……などと思いをめぐらせるヒマもなく、1月から注目作が目白押しです。まだ年末のタイトルでさえ、プレイできていないゲームがあるのに（´д｀）といった愚痴はさておき、今号は主に1月中旬～2月上旬発売のゲームのレビューとなっております。個性的な作品が多いラインナップかも!?

1 エンド オブ エタニティ

今回担当しているゲストレビュアーは、電撃PSのレビューコーナーでもおなじみ、ちょぴり辛口テイストのレビュアー・はたーるです。まずは約90時間のプレイの果てのクリア、おつかれさまでした！　やっぱり『エンド オブ エタニティ』はボリュームあるのね～。さて、本作といえば、かなり独自性の強いシステムを持つRPGですが、やはりレビューを見ると、このシステムを使いこなして楽しめるか否かが重要のようです。RPGに「誰でも時間をかければクリアできるお手軽さ」を求めるか、それとも「世界観とシステムにどっぷり浸かってやり込む奥深さ」を求めるかで、評価が分かれるかもしれませんな。ちなみに、本作のようにシステム面が凝ったゲームは十中八九おいらの好みだったりするので、ぜひ発売後は自分でもプレイしてみたいところです

2 バットマン アーカム・アサイラム

自分が序盤のみプレイした感想としては……このゲームのジョーカーは最高！　映画「ダークナイト」では故・ヒース・レジャーの名演が話題になりましたが、個人的には本作にNo.1ジョーカーの名を捧げたい（笑）。という私見はともかく、2人のレビュアーともに、プレイのしやすさをピックアップしている点が興味深いところ。そういう意味では昨年発売された『アンチャーテッド 黄金刀と消えた船団』などと同様、もはや海外ゲーム＝難しいという先入観は過去のもの、と言ってもいいかもしれないですな。レビュー内容に関する注文としては、2人ともアクションの解説っぽくなっていたので、もうちょいプレイ感を表現する工夫をしてほしかったところ。

3 GOD EATER(ゴッドイーター)

昨年体験版が配布され、マルチプレイアクションとして注目を集める本作ですが、体験版の不満点が解消されている点はうれしいかぎり（レビューではもうちょいそのへんを具体的に書いてもらいたかったかも）。登場人物の魅力に触れている点は新たな発見があって◎。あとは協力プレイのアクションに求められる要素として、収集要素の多さや、やり込み続けられるか否かが知りたかったけど、限られたプレイ時間ではちと厳しいかな？

4 MAD WORLD(マッドワールド)

過激な表現については人によって意見が分かれると思いますが、個人的にかなーり気になっている1作。2人ともクリア済みなので、その後のやり込み要素のモチベーションについて、もうちょい知りたかったところです。



今号の1本

◀セガ×トライエースの強力タッグが放つ新作RPG。機械が支配する世界で出会った3人の男女が「運命」や「死」といった概念と向き合いつつ成長を遂げていく。SLG要素を含んだ戦闘シーンでは、独自のシステムを多数採用。

エンド オブ エタニティ

PS3 / Xbox360 ●セガ ●RPG ●¥7,980（税込）（記事はP.86）　発売中（1月28日発売）

ども、電撃PSで『EOE』の記事を担当しているライター・はたーるだ。予備知識あり＆クリア済みという状況でレビューしていくぜ。クリア時間は約90時間ほど。ストーリーに関わるミッション以外にも、報酬欲しさに全ミッションをクリアしながらプレイしたので、かなり長く楽しめた。内訳は戦闘が占める割合が多いんだけどな（総プレイ時間の6～7割は戦闘かと）。1度の戦闘が長めなぶんエンカウント率は低め。戦闘といえば、各アクションの概要を知っているにも関わらず、満足に使いこなせるようになるまでには時間がかかったよ。ゲーム内にチュートリアルはあるものの説明不足＆詰め込みすぎ。せめてお手本デモでも閲覧できればと思った（※編注：ゲーム中にお手本のデモはありませんが、Youtube「EoEチャンネル」にて戦闘関連のプレイ動画を閲覧することができます）。自分なんか、ほかのライターのプレイを見て初めて「I.S.ゲージ（各アクションで消費。切れると9割9分死亡）は、温存するものじゃなくて多用すべきものなんだ」と理解できたくらいだったし。ゲージをバンバン使った方がキャラの動きもスタイリッシュになって、プレイする側のテンションも上がりまくるしな。作品のウリにしているだけあり、コツを掴めば「ずっとオレのターン！」みたいに一方的に敵を蜂の巣にできるので、戦闘での爽快感は抜きん出ているぜ。二手三手先を読んだあとの連続攻撃が決まると思わず、ガッツポーズが出る。ちなみに各アクションを使いこなさないと序盤で詰まるバランスになっているうえ、終盤に至っては、1ターン目でヘマするとそのままゲームオーバーなんて状況も多々あり。ていうか、はっきり言って全体的に難易度は高いんだよね。ここまで歯ごたえのあるRPGは久々だった。キッチリレベル上げしないと、戦術がわかっててもどうにもならないことが多い。リーンベルちゃんのカワイさに惚れて購入する人は、そのあたりも心得ておくといいよ。戦闘やキャラ（主にリーンベルちゃん）は魅力的だけど、それ以外では気になる点が目立つのも事実。例えば、合成屋でショップリスト表示中は装備中の武器のデータが確認できず、ショップ→メニュー画面で確認を繰り返すハメに。カスタマイズ自体は面白いのに……。あと、ダンジョン内が戦闘時のマップをつなぎ合わせただけで単調（しかも内部ではメニュー画面が開けない）。ほかには、物価が全体的に高い、ストーリー中盤までお使いイベントばかり、エレベータでの移動が面倒、などなど。ま、戦闘さえ気に入ればなんとかなる、かな。クリア後は、データを引き継いで「強くてニューゲーム」が楽しめるのは◎。何にしても、面白さがわかるまでに時間のかかるタイトルなので、「難しい！」と投げずに長い目でプレイしてみてくれ。ちなみに自分は、マシンガン二丁持ができるようになったあたりで世界が変わったよ。両手マシンガンでの打ち上げ→追撃のコンボは病みつきになる。（はたーる）

あなたのレビュー・コメントが掲載される!?

「電撃ゲームスREVIEW」では読者のみなさんのご意見やレビューを掲載していきます。募集するのは2つ。あなたがプレイして「このゲームについて語りたい！」と思ったソフトのレビューが1つ。そして2つ目は、ルーキーレビュアーに対してや、このコーナー自体に対するご意見やご感想の募集になります。Vol.6で掲載されるのは1月上旬くらいまでにいただいた投稿ぶんとなります。ぜひご応募ください！

募集1 読者レビュー

2009年4月以降に発売されたゲームについてのレビューを募集します。必ず対象のゲームソフトのタイトルと機種を明記のうえ、ハガキや封書、メールにてお送りください。内容については、そのタイトルに関することであれば自由ですが、文章の表現については掲載時に修正させていただく場合もありますのでご了承ください。また、電撃ゲームス編集部ブログでの掲載になる場合もあります。あわせてご了承ください。

募集2 レビュアーに一言!

「電撃ゲームスREVIEW」レビュアーについてのご意見を募集します。各レビューをお読みいただいて、「参考になった」「こいつはわかってない」というご感想、ご意見等を、電撃ゲームスのVol数、レビュアー名、ゲームタイトルを明記の上、ハガキや封書、メールにてお寄せください。かなりきつく書いていただいてもOKです（笑）　文字数には特に制限はございませんが、掲載の際には文章を修正させていただく場合がございます。

応募の決まり

ハガキ・封書の場合は住所・氏名・年齢を明記のうえ、必要な切手を貼って、下記の宛先までご応募ください。またメールの場合も同様に住所・氏名・年齢を明記のうえ、下記のメールアドレスまでご応募ください。なおペンネームでの掲載を希望される方は、必ずペンネームと、ペンネームでの掲載希望の旨をお知らせください。

ハガキ・封書のあて先

〒160-8326
(株)アスキー・メディアワークス
電撃ゲームス編集部「読者レビュー」係
または「レビュアーに一言！」係まで

▽メールアドレス

games-review@ml.asciimw.jp

※掲載に関する電話などでのお問い合わせにはお答えできません。またハガキ・封書での投稿につきましては、返却はいたしませんのでご了承ください。

レビュータイトル　レビュアーA班

- ラストウィンドウ 真夜中の約束
- バットマン アーカム・アサイラム
- GOD EATER(ゴッドイーター)



リチョーよしみ

- 年齢：20代前半　●出身地：東京都
- 性別：女　●好きな280円：京王線

子供のころ住んでいた家には網戸がなく、夏場に窓を開けていると、コウモリが容赦なく室内に飛び込んできました。多いときは3匹くらい我が家に定住していたような記憶があります。っていうことを、京王線に乗って外をぼんやり眺めていたら思い出しました。ちなみに280円あれば新宿から稲城まで行くことができます。



ユート

- 年齢：25　●出身地：大阪府
- 性別：♂　●好きな280円：お札

新年ということで、年齢をオープン！誰得やねん、って感じもするけど(笑)。なんか「見た目はベテラン」っぽいって言われたけど、そんな老けてるかね、オイラ。まぁいっか、お題行こう！　280円ならやっぱりお札！　財布の厚みが増して、お金持ちになった気分になれる!?　……実際に見たことはないけどね。

ラストウィンドウ 真夜中の約束

DS　●任天堂　●AVG　●¥4,800（税込）　発売中（1月14日発売）



◀『ウィッシュルーム』のシングル最新作。複雑に折り重なる人間関係は、やがて父の死の謎へと……。

リチョーよしみ　80　クリア▶○　プレイ時間▶15時間
会話を楽しむミステリー

アパート内を探索して事件解決の手掛かりを見つけたり、アパートの住人と会話してその中からヒントを探りだしたりしてゲームを進めていくのですが、特に住人との会話が楽しいですね。相手の機嫌を損ねないように慎重に質問を選び、時には相手の言っていることを受け流して会話を進めるなど、やりとりがやたらとリアルで、けっこう頭を使います。前作は未プレイでしたが、ストーリーを進めるごとに更新されていく小説のおかげで、主人公カイル周辺の人間関係もすぐ把握できますし、現在調査している事件の経過を整理するのも苦になりません。一枚ずつページをめくるのがやや面倒ですが、謎を解くヒントが小説に書かれていることもあり、さまざまな場面で役立ってくれました。また、血生臭くないけどちゃんとミステリなストーリー展開は最後まで一貫しており、わりとどんな人でも安心して楽しむことができそうです。

ユート　85　クリア▶○　プレイ時間▶17時間
謎解きの難易度が少し高め

基本的なシステムや世界観は、前作『ウィッシュルーム』と同じな印象。デッサンのような登場人物たちやレトロな雰囲気、少し大人な物語がけっこう好みです。DSのタッチスクリーンをフルに生かした探索や謎解きシーンも楽しく、なかには「こんなことをさせるか!?」って感じの出題があったのも印象的でした。もちろんいい意味で、ですよ（笑）。少し不満に感じたのは、物語序盤の探索。出題があまりにもどうでもいい内容で「これわざわざ探索するの？」って思ってしまうことが何度か……。また、謎解きシーンはほぼ全体的にヒントが少なめな感じ。ひらめく人はすぐに突破できると思うのですが、少しでも詰まると一気にドツボにはまってしまうことも。それだけに、解けたときの達成感はかなりのものだったりもしますが。ちなみに終盤はオイラ１人で解けず、リチョーに泣きつきましたとさ。

バットマン アーカム・アサイラム

PS3 / Xbox360　●スクウェア・エニックス　●ACT　●¥7,980(税込)　発売中（1月14日発売）

(記事はP.118)



◀バットマン本来のダークな世界観に基づく本格ステルスアクション。数々のガジェットにも注目。

リチョーよしみ　95　クリア▶○　プレイ時間▶17時間
バットマン、カッコイイ！

プレイしながら「これって映画？」と思うことがしばしば。グラフィックが緻密なのはもちろんですが、敵を倒す瞬間にスローモーションになるなど、演出がとにかくカッコいい！　犯罪者の収容施設内だけでなく、屋外や植物園など様々な場所を探索できます。また、「グラップリング」を使うと高いところにも簡単に移動することができるので、バットマンの気分を存分に味わえちゃいます。そして、敵との乱戦が爽快！　ボタンを連打するだけでなく、「カウンター」や「テイクダウン」といった特殊な攻撃を織り交ぜればよりカッコよくコンボがつながっていきます。また、乱戦とステルスに個別に挑戦することができる「チャレンジモード」があるのはありがたい限りです。アクションの腕に自信のない私ですが、ゲームオーバーになってもミッションクリアのヒントが表示されるので、とても助かりました。

ユート　80　クリア▶×　プレイ時間▶10時間
バットマンの世界を堪能できる！

オイラは映画の「バットマン」を観たことがある程度なので、知らないキャラクターが登場したときは、「データベース」からプロフィールなどを見て、どんな人物なのかを調べるのが楽しかった。マントを広げて滑空する「グライド」といったバットマンらしい動きも再現されているので、バットマンになりきることができます。「捜査モード」で敵の心拍数や所持している武器といった情報だけでなく、進むことができる通気口や爆破できる壁などがわかるのが、乱戦とは別の快感があります。攻撃方法も単純に殴り飛ばすものから、上空から「グライド」で奇襲してから「サイレント・テイクダウン」で締め落とすなど、状況に応じていろいろな手を使えるのが○。基本的にはサクサク進みます。敵に発見されると、すぐに倒されてしまうこともありますが、直前の「チェックポイント」からすぐに再開できるのが、ありがたい。

GOD EATER（ゴッドイーター）

PSP　●バンダイナムコゲームス　●ACT　●¥5,229(税込)　2/4発売

(記事はP.82)



◀ハイスピードハンティングACT。現在も配信されている体験版から製品版へのデータ引き継ぎも可能。

リチョーよしみ　85　クリア▶×　プレイ時間▶15時間
みんなで仲良くアラガミ狩り

豪華なキャラボイスにまずは大興奮ですね！　謎の生物「アラガミ」に破壊されつつある世界が舞台となっており、生きるか死ぬか、けっこう危機的な状況ですが、そのぶんよけいに登場人物たちの明るさに救われます。キャラクターがしっかり立っているので、ソロプレイでもNPCの頼りがいがあります。武器となる「神機」は、ボタンひとつで剣形態と銃形態に切り替えられます。なので、接近戦で戦いにくい敵に対しては、銃形態に変化させて遠距離から狙うなど、戦闘中にも柔軟に役割を変更できるのはいいですね。「アラガミ」を捕喰することで手に入る特殊な弾を仲間に託したり、逆に託されたり、いろいろな要素が、チームで戦ってる感じを強めてくれます。ただ、メインのストーリーに対して主人公の影が薄いのはちょっと寂しいかも……。これからの展開に期待しつつプレイします。

ユート　85　クリア▶×　プレイ時間▶10時間
体験版よりも遊びやすくなった！

正直体験版では「少し気になるかな？」と思っていた部分があったけど、製品版ではそのほとんどが解消され、かなり遊びやすくなっています。スピーディーに展開するバトルや、一撃で体力の大半を奪われるような少し高めの難易度が個人的には◎。「ステップ」や「ガード」を使いこなしてアラガミの攻撃をうまくしのぎ、ときおり見せる隙を狙って反撃するのが最高に楽しい！　ほかのプレイヤーとともに遊べるマルチプレイでは、仲間との協力や連携が戦局を左右するので、１人のときとは違った楽しみがありますよ。インフラストラクチャモードでのマルチプレイに対応していない点だけが残念ですが……これは贅沢な悩みかなぁ。バトル部分以外では、坂本真綾氏を始めとした豪華声優陣が演じるキャラによるイベントシーンや、椎名豪氏が奏でる壮大なBGMの数々も見応え、そして聞き応えバツグンですよ!!

» リチョーよしみに一言

傾向として、比較的ストーリー部分に言及しているのは、物語部分が気になる自分のようなプレイヤーにとってはありがたいっす。まあネタバレはＮＧだったりしますが（苦笑）。あとは『バットマン』の探索部分の魅力がもうちょい知りたかったかな。ちなみに『GOD EATER』のようにキャラメイクするタイプの主人公については、どうしてもある程度影が薄くなるのは仕方ないかもしれません。

» ユートに一言

ゴメン、レビューと関係ないけど、私を「さつ」と読んで、「なんで280円でお札？」と思った（笑）。『ラストウィンドウ』の謎解きの難易度については個人差があるかも。前作との物語のつながりはどうなんだろ？　あと、前ページでも言ってますが、『GOD EATER』の体験版からの改良点についてはぜひ詳しく語ってほしかった。あと、協力プレイならではの楽しさについてももう少し。

レビュータイトル

レビュアーB班

- アルトネリコ3 世界終焉の引鉄は少女の詩が弾く
- 戦場のヴァルキュリア2 ガリア王立士官学校
- MADWORLD（マッドワールド）



N

●年齢：23 ●出身地：東京都
●性別：女 ●好きな280円：6枚

おみくじの原価に思いを馳せつつ迎える新年。Nです。みなさん明けましておめでとうございます。新年一発目から格安酒場の均一料金のようなお題を出されて困惑気味な私ですが、あえて語れと言うのなら、好きな280円は硬貨6枚。100円硬貨2枚に、50円硬貨1枚。そして10円硬貨3枚が、ベスト280円です。



ツヅライ

●年齢：25 ●出身地：東京
●性別：男 ●好きな280円：カラオケルームのメニュー

新年明けましておめでとうございます。わりとマッタリとした正月を過ごしたツヅライです。さて、新年一発目のお題ということで、僕の好きな280円は某カラオケルームのメニューです。わりとしっかりした料理で食事にも持ってこい！幾度となくお世話になりました。そして今では270円居酒屋がお気に入りです！

アルトネリコ3 世界終焉の引鉄は少女の詩が弾く

PS3
●バンダイナムコゲームス
●RPG ●¥7,329（税込）
（記事はP.297）
1/28発売



◀独自のバトルシステムや独特の世界観が話題を呼んだ『アルトネリコ』シリーズ最新作が登場。

N：80
クリア▶× ｜ プレイ時間▶35時間

ヒロインの心も体も裸に……！

外見まで変化する多重人格という設定で、いろんなタイプの女性が主人公のそばにいても不自然に感じないのがすごい！お約束をはずさないストーリーは安心して楽しむことができますが、コミカルなノリとお色気でごまかしつつも内容は重たいです。特にコスモスフィアでのイベントは、綺麗ごとで片付かない物が多く、考えさせられる内容でした。戦闘ではとにかくヒロインを脱がして強力な詩魔法を発動させることが重要になってくるのですが、胸は揺れるは足は開くは、大変なハレンチシーンがもりだくさんなので、周りの目が気になる方は設定でムービーをオフにしておくと安心。もちろん通常イベント中にも危険なCGなどが出てくる上、ヒロインのセリフが明らかにピンク色の世界を妄想させる仕様になっているので油断は禁物です。3Dグラフィックが粗く、歩く挙動も少々不自然なのがちょっと気になるかも？

ツヅライ：85
クリア▶× ｜ プレイ時間▶10時間

脱がして脱がしてパワーアップ

『アルトネリコ』シリーズは初プレイとなる私ですが、今作の脱げば脱ぐほどヒロインの能力が解放されていく「パージ」という名の脱衣システムに脱帽。バトルを有利に進めるために脱がすというゲーム性は斬新の一言。バトルシステムは覚えやすいものですが、ヒロインとの信頼関係が重要など、やればやるほど奥が深く、うまく立ち回れると楽しいですね。画面上に表示されているゲージが無くなってしまうとモンスターが出現しなくなるシステムは、フィールドやダンジョン内を歩き回りたい時には便利ですが、レベル上げなど繰り返しバトルしたいときは不向きかも。他には、ヒロインたちとの絆を深めるイベントをはじめ、武器やアイテム、必殺技を調合できるシステムなど、じっくりプレイしたい人にも十分なボリューム。あとはヒロインが恥じらいながら脱ぐ演出に抵抗がなければ、買って損はないでしょう！

戦場のヴァルキュリア2 ガリア王立士官学校

PSP
●セガ
●S・RPG ●¥6,090（税込）
（記事はP.138）
発売中（1月21日発売）



◀前作から2年後のガリア公国が舞台。最大4人で協力・対戦が楽しめるマルチプレイモードも収録。

N：85
クリア▶× ｜ プレイ時間▶6時間

学園と戦闘シミュレーション

内戦状態にあるガリア公国の士官学校が舞台。続編である本作は、作中で大まかな話の流れに触れてくれるので前作をプレイしていなくても普通に物語に入り込めました。キャラクターもみんな魅力的で、生徒たちの若々しさや爽やかさに青春を感じることもしばしば。イベントムービーが多く、それらのアニメーションがボイス付きかつ、とてもきれいなのがすごく良かったですね。しかも一度見たそれらのムービーや、今までの話の流れはいつでも見返すことができるため、自分が今何をすべきかを常に確認できるのが助かりました。戦闘はアクション的な面よりも、いかにして「補給兵」を死なせずに前線まで行かせるか、といった戦略的な面が強くなっており、頭を使わないとわりとすぐに死にます。兵士や兵器を強化していく育成要素もあるので、自分の戦い方に合った部隊を育てていけるのが楽しかったです。

ツヅライ：95
クリア▶× ｜ プレイ時間▶23時間

面白さ＆やり込み度もアップ

前作『戦場のヴァルキュリア』からの「コマンドモード」と「アクションモード」を駆使した戦闘システムなどはそのままなので、前作を遊んだ人も安心。戦闘システムの追加要素としては、エリアを複数に分けたことによる進軍ルートの複雑化が大きいですね。次のエリアへ移動するための拠点を持っていても、敵に制圧されては移動できないなど、より戦略性が増した戦闘は緊張感もあって○。そして「兵器開発」では、新たに素材が必要になる武器や戦車のパーツ等が登場するなど、やり込み要素が増えているのもいい感じ。キャラクターもこれでもかというくらい登場するので、成長要素などカスタマイズも楽しいです。また、前作に登場したキャラクターも登場するなど、ファンにはたまらないポイントもバッチリ。キャラクターの行動終了時に確認ができないなど細かな不満点はあるものの、安心してオススメできる1本かと。

MADWORLD（マッドワールド）

Wii
●スパイク
●ACT ●¥7,140（税込）
（記事はP.276）
2/10発売



◀賞金1億ドルが手に入るゲーム「デスウォッチ」に参加して、テロリストと戦うバイオレンスACT。

N：90
クリア▶○ ｜ プレイ時間▶8時間

残虐さが快感になってくる！

敵をつかんで投げたり、チェーンソウで切りつけたりと、Wiiリモコンとヌンチャクをフルに使ったアクションは、残虐さに慣れてしまえば爽快で楽しかったです。各ステージには電車やルーレットマシンなど敵を殺すためのさまざまな仕掛けがあり、戦闘が単調にならない工夫があって○。そして主人公が格好いい！　クールで渋くて何より強い、まさにアメコミのダークヒーロー的な格好よさで、画面がほぼ白黒のみという演出がそれを引き立てていました。残虐なゲームの目的やその黒幕など物語もしっかりと作られており、主人公以外のキャラクターも魅力的です。ただし、残虐性が話題のゲームだと知ってはいましたがチュートリアルの時点で若干気分が悪くなりました。敵に鉄柱を突き刺し、トゲの壁に叩き付けるなど、残虐な倒し方をすることで高得点が入るというシステムなので、出血表現が苦手な人はご注意を！

ツヅライ：80
クリア▶○ ｜ プレイ時間▶7時間

アメコミ風の過激な世界へ！

画面に映し出される色は、白と黒と黄色、そして赤という一風変わった作品。キルシーカーと呼ばれる殺人鬼たちを、右腕のチェーンソウで真っ二つ、トゲのついたギミックへ突き刺すといった、バイオレンスな攻撃方法がなんとも痛快！また、敵にタイヤを被せる→標識を刺す→ゴミ箱に投げ込むなどの大量得点が狙える「ギミックコンボ」も斬新でいい味出してますね。各エリアで異なる「ブラッドバス・チャレンジ」や「デスウォッチ・チャレンジ」などのミニゲーム要素もバリエーション豊かでやりがいがあり、シュールな解説は笑えます（笑）。Wiiリモコンとヌンチャクをフルに使った操作方法は快適ですが、ボス戦で重要となるロックオンが少し使いにくい印象。全体としてはプレイ時間が短く物足りなく感じますが、何度もプレイしてハイスコアを狙うやり込みプレイが好きな人には特にオススメ！

» Nに一言

『アルトネリコ3』は……正直、個人的にプレイしたくなりました（笑）。そういう意味ではよし！　物語的には重厚っぽいのも興味をひきました。ただRPG部分にあまりに触れてないのはどうかと。ちょっとは言及してほしかったかな。『戦場のヴァルキュリア2』は、難易度の感触とか、システムの理解しやすさとか、前作未体験者としての意見をもうちょい盛り込んでもらえたらよかったかも。

» ツヅライに一言

こちらの『アルトネリコ3』レビューでも、個人的に購入をあと押しされた感じ（笑）。『戦場のヴァルキュリア2』については、左とは逆に前作経験者としての感触がいくつか語られていて参考になりました。けっこうな時間プレイしているので、クリアしての感想もぜひ読んでみたい。逆に『MADWORLD』は、もうちょいアクションゲームとしての操作感覚に突っ込んで触れてほしかった。

New Soft Schedule

※赤い行のタイトルは初登場のもの、青い行のタイトルはタイトル名、発売日、価格、ジャンルなどに変更があったものです。価格はすべて税込です。
※今号の掲載タイトルは、右にページ数を記載してあります。ソフト名の頭にある丸囲みの数字は、P.210の読者アンケートを記入の際にご使用ください。

ニンテンドーDS

1月発売予定のソフト

1	28日	DS陰山メソッド まる×まる社会科	小学館 ¥3990/ETC	
2	28日	ドラゴンクエストVI 幻の大地	スクウェア・エニックス ¥5980/RPG	262
3	28日	ドラゴンボールDS Welcome Price 2800	バンダイナムコゲームス ¥2940/A・AVG	
4	28日	ゲームブックDS 鋼殻のレギオス	ブロッコリー ¥5040/AVG	
5	28日	ゲームブックDS 鋼殻のレギオス 初回限定版	ブロッコリー ¥7140/AVG	
6	28日	リヴリーガーデン	マーベラスエンターテイメント ¥5040/SLG	
7	28日	将棋ワールドチャンピオン 激指(ゲキサシ)DS	毎日コミュニケーションズ ¥5040/TBL	

2月発売予定のソフト

8	4日	くにおくんの超熱血!大運動会	アークシステムワークス ¥4179/ETC	
9	4日	山川出版社監修 詳説日本史B 新総合トレーニングPLUS	バンダイナムコゲームス ¥4179/ETC	
10	4日	山川出版社監修 詳説世界史B 新総合トレーニングPLUS	バンダイナムコゲームス ¥4179/ETC	
11	10日	みんなのコンビニ	タイトー ¥5040/ETC	
12	11日	今すぐ使える豆知識 クイズ雑学王DS	カムイ ¥3990/ETC	
13	11日	クイズマジックアカデミーDS ～二つの時空石～	KONAMI ¥5250/ETC	278
14	11日	テニスの王子様 もっと学園祭の王子様 -More Sweet Edition-	KONAMI ¥5250/AVG	
15	11日	ドラゴンボールDS2 突撃!レッドリボン軍	バンダイナムコゲームス ¥5229/A・AVG	
16	11日	ルパン三世 史上最大の頭脳戦	バンダイナムコゲームス ¥5229/ACT	297
17	18日	遊戯王ファイブディーズ ワールドチャンピオンシップ 2010 リバース オブ アルカディア	KONAMI ¥5250/ETC	
18	18日	三國志DS 3	コーエー ¥5040/SLG	
19	18日	スロッターマニアP 哲也 新宿VS上野	ドラス ¥4725/SLG	
20	18日	のだめカンタービレ 楽しい音楽の時間デス	バンダイナムコゲームス ¥5229/ACT	303
21	18日	堕天使の甘い誘惑×快感フレーズ	フリュー ¥5040/AVG	
22	25日	ひぐらしのなく頃に絆 第四巻・絆	アルケミスト ¥5040/AVG	303
23	25日	ひぐらしのなく頃に絆 第四巻・絆 限定版BOX	アルケミスト ¥8190/AVG	303
24	25日	少年鬼忍伝 ツムジ	エレクトロニック・アーツ ¥4980/A・AVG	
25	25日	TOEIC® TESTスーパーコーチ@DS	桐原書店 ¥3990/ETC	
26	25日	うたっち	KONAMI ¥5250/ACT	
27	25日	クッキンアイドル アイ!マイ!まいん! ゲームでひらめき! キラメキ! クッキング	KONAMI ¥5250/ETC	
28	25日	現代大戦略DS～一触即発・軍事バランス崩壊～	システムソフト・アルファー ¥6090/SLG	302
29	25日	WiZmans World(ウィズマンズワールド)	ジャレコ ¥5229/RPG	284
30	25日	エストポリス	スクウェア・エニックス ¥5980/A・RPG	72
31	25日	不思議のダンジョン 風来のシレン4 神の眼と悪魔のヘソ	スパイク ¥6090/RPG	264
32	25日	なぞっておぼえる 大人の漢字練習 改訂版	ナウプロダクション ¥2940/ETC	
33	25日	行列のできる法律相談所	バンダイナムコゲームス ¥5229/ETC	
34	25日	無限のフロンティア EXCEED スーパーロボット大戦OGサーガ	バンダイナムコゲームス ¥6279/RPG	301
35	25日	無限のフロンティア EXCEED スーパーロボット大戦OGサーガ LIMITED EDITION -リミテッドエディション-	バンダイナムコゲームス ¥9429/RPG	301
36	25日	ゲームブックDS アクエリアンエイジ Perpetual Period	ブロッコリー ¥5040/AVG	
37	25日	ゲームブックDS アクエリアンエイジ Perpetual Period 初回限定版	ブロッコリー ¥9240/AVG	
38	25日	牧場物語 ふたごの村	マーベラスエンターテイメント ¥5040/SLG	

3月発売予定のソフト

39	4日	世界樹の迷宮III 星海の来訪者	アトラス ¥6279/RPG	
40	4日	ケロロRPG 騎士と武者と伝説の海賊	バンダイナムコゲームス ¥5229/RPG	
41	4日	アルティメット ヒッツ ドラゴンクエストIV 導かれし者たち	スクウェア・エニックス ¥2940/RPG	
42	4日	アルティメット ヒッツ ドラゴンクエストV 天空の花嫁	スクウェア・エニックス ¥2940/RPG	
43	4日	アルティメット ヒッツ ドラゴンクエストIX 星空の守り人	スクウェア・エニックス ¥2940/RPG	148
44	4日	アルティメット ヒッツ ファイナルファンタジーIV	スクウェア・エニックス ¥2940/RPG	
45	11日	スティーブ・ソレイシィの英会話 ペラペラDSトレーニング	IEインスティテュート ¥3990/ETC	
46	11日	スティーブ・ソレイシィのビジネス英会話 ペラペラDSトレーニング	IEインスティテュート ¥3990/ETC	
47	11日	RPGツクールDS	エンターブレイン ¥5460/ETC	
48	11日	学研 ヨーロッパ4ヵ国語三昧DS	学研 ¥3990/ETC	
49	11日	セブンスドラゴン お買い得版	セガ ¥2625/RPG	
50	11日	フォニックスでみにつくえいご	マイスターヒーロー ¥5040/ETC	
51	18日	薄桜鬼DS	アイディアファクトリー ¥5040/AVG	
52	18日	薄桜鬼DS 限定版	アイディアファクトリー ¥7140/AVG	
53	18日	熱闘! パワフル甲子園	KONAMI ¥5250/SLG	
54	18日	戦国時代 Spirits 主君伝	タスケ ¥2940/SLG	299
55	18日	戦国時代 Spirits 軍師伝	タスケ ¥2940/SLG	299
56	18日	戦国時代 Spirits 猛将伝	タスケ ¥2940/SLG	299
57	18日	クレヨンしんちゃん おバカ大忍伝 すすめ! カスカベ忍者隊!	バンダイナムコゲームス ¥5229/ACT	
58	中旬	だっこして!チンパンジー	スターフィッシュ・エスディ ¥5040/ETC	
59	25日	生徒会の一存 -DSする生徒会-	角川書店 ¥5040/AVG	
60	25日	生徒会の一存 -DSする生徒会- DXパック	角川書店 ¥9030/AVG	
61	25日	みんなの水族館	タイトー ¥5040/ETC	
62	25日	プロ野球 ファミスタDS2010	バンダイナムコゲームス ¥5229/SPG	301
63	3月	かわいい仔犬DS3	エム・ティー・オー ¥5040/SLG	
64	3月	学研 ヨーロッパ4ヵ国語三昧DS	学研 ¥3990/ETC	
65	3月	萌え萌え2次大戦(略)2[chu～♪]☆ヤマトナデシコ	システムソフト・アルファー ¥6090/SLG	295
66	3月	プロレス検定DS	プレンティー 価格未定/ETC	

4月発売予定のソフト

67	1日	「超」怖い話DS 青の章	アルケミスト ¥5040/AVG	
68	1日	nicola監修 モデル☆おしゃれオーディション	アルケミスト ¥5980/ETC	
69	1日	スポア キミがつくるヒーロー	エレクトロニック・アーツ ¥4980/ACT	
70	1日	HUDSON×GReeeeN ライブ!? DeeeeS!?	ハドソン ¥5229/ETC	
71	1日	HUDSON×GReeeeN ライブ!? DeeeeS!? CD同梱版	ハドソン ¥5480/ETC	
72	8日	ゼロからカンタン韓国語DS	IEインスティテュート ¥3990/ETC	
73	8日	ゼロからカンタン中国語DS	IEインスティテュート ¥3990/ETC	
74	15日	マリー&ガリーのLet'sさいえんす	ドラス ¥4410/ACT	
75	22日	ロックマン ゼロ コレクション	カプコン ¥4190/ACT	297

春発売予定のソフト

76	春	きれいずきん生活(仮)	コロンビアミュージックエンタテインメント ¥5040/A・AVG	
77	春	東京トワイライトバスターズ ～禁断の生贄帝都地獄変～	スターフィッシュ・エスディ ¥5040/AVG	
78	春	ようこそ イルカパークへ	スターフィッシュ・エスディ ¥5040/ETC	
79	春	ローラーエンジェルス ～パシャッと大作戦～	スターフィッシュ・エスディ ¥5040/ACT	
80	春	ペットショップ物語DS2	タイトー ¥5040/AVG	
81	春	NARUTO-ナルト- 疾風伝 忍術全開! チャクラッシュ!!	タカラトミー ¥5040/ACT	
82	春	デジモンストーリー ロストエボリューション	バンダイナムコゲームス ¥5229/RPG	
83	春	二ノ国	レベルファイブ 価格未定/RPG	
84	春	メダロットDS カブトバージョン	ロケットカンパニー ¥5040/RPG	
85	春	メダロットDS クワガタバージョン	ロケットカンパニー ¥5040/RPG	

秋発売予定のソフト

86	秋	レイトン教授と奇跡の仮面	レベルファイブ 価格未定/AVG	

2010年発売予定のソフト

87	2010年	大神伝 ～小さき太陽～	カプコン 価格未定/A・AVG	
88	2010年	ゴーストトリック	カプコン 価格未定/ETC	
89	2010年	ときめきメモリアル Girl's Side 3rd Story	KONAMI 価格未定/SLG	
90	2010年	デトロイト・メタル・シティDS-デス・シャウト-	ディースリー・パブリッシャー ¥5040/ETC	
91	2010年	ファンタジーライフ	レベルファイブ 価格未定/RPG	
92	2010年	ミステリールーム	レベルファイブ 価格未定/AVG	
93	2010年	キャプテン翼 激闘の軌跡	KONAMI 価格未定/ACT	

発売日未定のソフト

94	発売日未定	アクションゲーム(仮)	アルファ・ユニット 価格未定/ACT	
95	発売日未定	アクションゲーム(仮)	エポック社 価格未定/ACT	
96	発売日未定	GT-D -Racing-(仮)	エム・ティー・オー 価格未定/RCG	
97	発売日未定	ゲットアンプドDS	サイバーステップ 価格未定/FTG	
98	発売日未定	びっくり! どっきり! 魔法のペン	GAE ¥3990/AVG	
99	発売日未定	へんしんマジカルドール	GAE ¥3990/AVG	
100	発売日未定	日本フットサルリーグ公認 みんなのDSフットサル2	ジョルダン ¥4179/SPG	
101	発売日未定	プロフェッショナルレスリング(仮)	スパイク 価格未定/SPG	
102	発売日未定	アクションゲーム(仮)	ナウプロダクション 価格未定/ACT	
103	発売日未定	黄金の太陽DS(仮)	任天堂 価格未定/ACT	
104	発売日未定	ファミコンウォーズ DS2(仮)	任天堂 価格未定/SLG	
105	発売日未定	出撃!アクロナイツ	バンダイナムコゲームス 価格未定/ACT	
106	発売日未定	東京魔人學園帝戦帖	マーベラスエンターテイメント 価格未定/SLG	

Wii

1月発売予定のソフト

107	28日	TATSUNOKO VS. CAPCOM ULTIMATE ALL-STARS	カプコン ¥3990/FTG	286
108	28日	ダンスダンスレボリューション ミュージックフィット	KONAMI ¥5980/ACT	
109	28日	ダンスダンスレボリューション ミュージックフィット 専用コントローラ同梱版	KONAMI ¥7980/ACT	

2月発売予定のソフト

110	10日	MADWORLD(マッドワールド)	スパイク ¥7140/ACT	276・331
111	10日	ラジルギノアWii	マイルストーン ¥6090/STG	
112	11日	斬撃のREGINLEIV(ザンゲキのレギンレイヴ)	任天堂 ¥6800/ACT	299
113	25日	スーパーモンキーボール アスレチック	セガ ¥5040/ETC	
114	25日	GTI Club ワールド シティ レース	KONAMI ¥4980/RCG	
115	25日	大怪獣バトル ウルトラコロシアムDX ウルトラ戦士大集結	バンダイナムコゲームス ¥5229/ACT	303

3月発売予定のソフト

116	18日	おやこ で あそぼ ミッフィーの おもちゃばこ	スクウェア・エニックス ¥6090/ACT	
117	25日	ウイニングポストワールド 2010	コーエー ¥7140/SLG	

4月発売予定のソフト

118	1日	スポア キミがつくるヒーロー	エレクトロニック・アーツ ¥6090/ACT	

夏発売予定のソフト

119	夏	戦国BASARA3	カプコン 価格未定/ACT	250

2010年発売予定のソフト

120	2010	CID THE DUMMY(仮)	タカラトミー 価格未定/ACT	
121	2010	お笑いパーティーゲーム100 バクショー!!(仮)	ハドソン 価格未定/未定	

発売日未定のソフト

122	発売日未定	HOSPITAL(仮)	アトラス 価格未定/ACT	
123	発売日未定	アクションゲーム(仮)	エポック社 価格未定/ACT	
124	発売日未定	癒し系キャラクターアクションゲーム(仮)	エム・ティー・オー 価格未定/ACT	
125	発売日未定	サンエックスオールスター for Wii(仮)	エム・ティー・オー 価格未定/未定	
126	発売日未定	サイレントヒル シャッタードメモリーズ	KONAMI 価格未定/AVG	
127	発売日未定	新規アクションアドベンチャーゲーム2(仮)	KONAMI 価格未定/A・AVG	
128	発売日未定	ロールプレイングゲーム(仮)	KONAMI 価格未定/RPG	
129	発売日未定	プリンセスカンパニー(仮)	スターフィッシュ・エスディ 価格未定/未定	
130	発売日未定	ケンサクス(仮)	任天堂 価格未定/ETC	
131	発売日未定	コズミックウォーカー(仮)	任天堂 価格未定/A・AVG	

ジャンルの表記 ACT●アクション FTG●対戦格闘 STG●シューティング SLG●シミュレーション RPG●ロールプレイング A・RPG●アクション・ロールプレイング S・RPG●シミュレーション・ロールプレイング RCG●レースゲーム PZG●パズル SPG●スポーツ AVG●アドベンチャー A・AVG●アクション・アドベンチャー TBL●テーブル ETC●その他

132	発売日未定	スーパーマリオギャラクシー2(仮)	任天堂	価格未定／ACT	
133	発売日未定	スパーン スマッシャー(仮)	任天堂	価格未定／ACT	
134	発売日未定	100語でスタート! 英会話(仮)	任天堂	価格未定／ETC	
135	発売日未定	星のカービィ(仮)	任天堂	価格未定／ACT	
136	発売日未定	METROID: Other M(仮)	任天堂	価格未定／ACT	
137	発売日未定	Monado: Beginning of The World(仮)	任天堂	価格未定／RPG	
138	発売日未定	ラインアタックヒーローズ(仮)	任天堂	価格未定／ACT	
139	発売日未定	影の塔	ハドソン	価格未定／A・AVG	
140	発売日未定	カラオケJOYSOUND Wii デュエット曲編	ハドソン	¥8190／ETC	
141	発売日未定	カラオケJOYSOUND Wii 演歌・歌謡曲編	ハドソン	¥7140／ETC	
142	発売日未定	アクションゲーム(仮)	バンダイナムコゲームス	価格未定／ACT	
143	発売日未定	デジモン(仮)	バンダイナムコゲームス	価格未定／未定	
144	発売日未定	川のぬし釣りシリーズ	マーベラスエンターテイメント	価格未定／未定	
145	発売日未定	ノーモア★ヒーローズ2 デスパレート・ストラグル	マーベラスエンターテイメント	価格未定／ACT	
146	発売日未定	レッドスティール2	ユービーアイソフト	価格未定／ACT	

PlayStation Portable

1月発売予定のソフト

147	28日	アルコバレーノ! ポータブル	アイディアファクトリー	¥5040／AVG	
148	28日	EA BEST HITS ニード・フォー・スピード アンダーカバー	エレクトロニック・アーツ	¥2940／RCG	
149	28日	未来日記 -13人目の日記所有者-	角川書店	¥6090／AVG	
150	28日	SILENT HILL ZERO コナミ・ザ・ベスト	KONAMI	¥2940／ACT	
151	28日	不思議のダンジョン 風来のシレン3 ポータブル	スパイク	¥5040／RPG	294
152	28日	街ingメーカー3×逃走中	ディースリー・パブリッシャー	¥5040／SLG	
153	28日	るぷぷキューブ ルプ★さらだ ぽ〜たぶる …またたび	ディンプル	¥5040／PZG	
154	28日	るぷぷキューブ ルプ★さらだ ぽ〜たぶる …またたび (DL版)	ディンプル	¥3990／PZG(※1)	
155	28日	アイドルマスターSP パーフェクトサン PSP the Best	バンダイナムコゲームス	¥2800／SLG	
156	28日	アイドルマスターSP ミッシングムーン PSP the Best	バンダイナムコゲームス	¥2800／SLG	
157	28日	アイドルマスターSP ワンダリングスター PSP the Best	バンダイナムコゲームス	¥2800／SLG	
158	28日	テイルズ オブ デスティニー2 PSP the Best	バンダイナムコゲームス	¥2800／RPG	
159	28日	テイルズ オブ リバース PSP the Best	バンダイナムコゲームス	¥2800／RPG	
160	28日	11eyes CrossOver	5pb.	¥5040／AVG	
161	28日	11eyes CrossOver 限定版	5pb.	¥7140／AVG	
162	28日	忍者活劇 天誅 紅 Portable	フロム・ソフトウェア	¥3990／ACT	
163	28日	電撃のピロト 〜天空の絆〜	ベストメディア	¥5040／AVG	

2月発売予定のソフト

164	4日	ポップンミュージック ポータブル	KONAMI	¥4800／SLG	
165	4日	萌え萌え2次大戦(略)2[chu〜♪]	システムソフト・アルファー	¥6090／SLG	295
166	4日	萌え萌え2次大戦(略)2[chu〜♪]☆プレミアムエディション	システムソフト・アルファー	¥8190／SLG	295
167	4日	密室のサクリファイス	ディースリー・パブリッシャー	¥5040／AVG	303
168	4日	GOD EATER(ゴッドイーター)	バンダイナムコゲームス	¥5229／ACT	82・330
169	10日	真・三國無双 MULTI RAID PSP the Best	コーエー	¥1890／ACT	
170	11日	SOCOM: U.S. Navy SEALs Portable	SCE	¥4980／ACT	
171	11日	SOCOM: U.S. Navy SEALs Portable (DL版)	SCE	¥3800／ACT(※1)	
172	18日	伝説の勇者の伝説 -Legendary Saga-	角川書店	¥6090／RPG	297
173	18日	ダンテズ・インフェルノ 〜神曲 地獄篇〜	エレクトロニック・アーツ	¥5250／A・AVG	
174	18日	Fate/unlimited codes PORTABLE Best Price!	カプコン	¥2990／FTG	
175	18日	銀星将棋PORTABLE	シルバースタージャパン	¥5040／TBL	
176	18日	銀星将棋PORTABLE (DL版)	シルバースタージャパン	¥3990／TBL(※1)	
177	18日	100万トンのバラバラ	SCE	¥4980／ACT	301
178	18日	100万トンのバラバラ (DL版)	SCE	¥3800／ACT(※1)	301
179	18日	Last Escort -Club Katze-	ディースリー・パブリッシャー	¥6090／AVG	
180	18日	Last Escort -Club Katze- 限定版	ディースリー・パブリッシャー	¥8190／AVG	
181	18日	スロッターマニアP 哲也 新宿VS上野	ドラス	¥4725／SLG	
182	18日	クラシックダンジョン 〜扶翼の魔装陣〜	日本一ソフトウェア	¥5229／A・RPG	299
183	18日	クラシックダンジョン 〜扶翼の魔装陣〜 (DL版)	日本一ソフトウェア	¥4000／A・RPG(※1)	299
184	18日	天誅4 Plus PSP the Best	フロム・ソフトウェア	¥2940／ACT	
185	25日	ブレイブルー ポータブル	アークシステムワークス	¥5040／FTG	
186	25日	ブレイブルー ポータブル (DL版)	アークシステムワークス	¥4500／FTG(※1)	
187	25日	のーふぇいと! 〜only the power of will〜	アルケミスト	¥6279／AVG	
188	25日	のーふぇいと! 〜only the power of will〜 バリバリ悠峰パック	アルケミスト	¥9429／AVG	
189	25日	夜明け前より瑠璃色な ポータブル	角川書店	¥6090／AVG	
190	25日	金色のコルダ3	コーエー	¥6090／SLG	
191	25日	金色のコルダ3 プレミアムBOX	コーエー	¥8190／SLG	
192	25日	金色のコルダ3 トレジャーBOX	コーエー	¥13440／SLG	
193	25日	パワプロ サクセス・レジェンズ	KONAMI	¥3990／SPG	297
194	25日	CROSS†CHANNEL 〜To all people〜	サイバーフロント	¥5040／AVG	
195	25日	CROSS†CHANNEL 〜To all people〜 限定版	サイバーフロント	¥7140／AVG	
196	25日	水の旋律2 〜緋の記憶〜	サイバーフロント	¥5040／AVG	
197	25日	水の旋律2 〜緋の記憶〜 限定版	サイバーフロント	¥7140／AVG	
198	25日	フェアリーライフ ミラクルデイズ	GNソフトウェア	¥6090／AVG	
199	25日	フェアリーライフ ミラクルデイズ 限定版	GNソフトウェア	¥8190／AVG	
200	25日	喧嘩番長4 〜一年戦争〜	スパイク	¥5229／AVG	290
201	25日	みんなのテニス ポータブル	SCE	¥4980／SPG	
202	25日	みんなのテニス ポータブル (DL版)	SCE	¥3800／SPG(※1)	
203	25日	QIX++	タイトー	¥3980／ACT	
204	25日	QIX++ (DL版)	タイトー	¥2800／ACT(※1)	
205	25日	ひめひび -New Princess Days!!- 続! 二学期 ぽーたぶる	TAKUYO	¥6090／AVG	
206	25日	氷の墓標 一柳和、3度目の受難	日本一ソフトウェア	¥6090／AVG	
207	25日	氷の墓標 一柳和、3度目の受難 (DL版)	日本一ソフトウェア	¥4800／AVG(※1)	
208	25日	家庭教師ヒットマンREBORN! 絆のタッグバトル	マーベラスエンターテイメント	¥5229／FTG	

3月発売予定のソフト

209	4日	テガミバチ こころ紡ぐ者へ	KONAMI	¥5250／AVG	
210	4日	THE EYE OF JUDGEMENT 神託のウィザード	SCE	¥4980／ETC	
211	4日	THE EYE OF JUDGEMENT 神託のウィザード (DL版)	SCE	¥3800／ETC(※1)	
212	4日	夢想灯籠 The Best Price	日本一ソフトウェア	¥2940／AVG	
213	4日	.hack//Link(ドットハック リンク)	バンダイナムコゲームス	¥6279／A・RPG	280
214	4日	.hack//Link(ドットハック リンク) 絶対包囲パック	バンダイナムコゲームス	¥10479／A・RPG	280
215	4日	アーマード・コア ラストレイヴン ポータブル	フロム・ソフトウェア	¥3990／ACT	
216	11日	真・三國無双 MULTI RAID 2	コーエー	¥5040／ACT	
217	11日	暁のアマネカと蒼い巨神 -パシアテ文明研究会興亡記-	サイバーフロント	¥5040／AVG	
218	11日	暁のアマネカと蒼い巨神 -パシアテ文明研究会興亡記- 限定版	サイバーフロント	¥7140／AVG	
219	11日	グランド・セフト・オート・チャイナタウンウォーズ	サイバーフロント	¥6090／ACT	
220	11日	勇者のくせになまいきだ:3D	SCE	¥3980／S・RPG	
221	11日	勇者のくせになまいきだ:3D (DL版)	SCE	¥2800／S・RPG(※1)	
222	11日	絶対ヒーロー改造計画	日本一ソフトウェア	¥6090／RPG	180
223	11日	絶対ヒーロー改造計画 初回限定版	日本一ソフトウェア	¥8190／RPG	180
224	11日	バトルスピリッツ ヒーローズソウル	バンダイナムコゲームス	¥5229／A・RPG	
225	18日	METAL GEAR SOLID PEACE WALKER	KONAMI	¥5229／ACT	14
226	18日	ガンダムアサルトサヴァイブ	バンダイナムコゲームス	¥6279／ACT	266
227	18日	フェイト／エクストラ	マーベラスエンターテイメント	¥6279／RPG	270
228	18日	フェイト／エクストラ タイプムーンボックス	マーベラスエンターテイメント	¥10479／RPG	270
229	25日	咲-Saki- Portable	アルケミスト	¥6279／TBL	
230	25日	咲-Saki- Portable「roof-top」BOX	アルケミスト	¥9249／TBL	
231	25日	そらのおとしもの ドキドキサマーバケーション	角川書店	¥6090／AVG	
232	25日	そらのおとしもの ドキドキサマーバケーション DXパック	角川書店	¥9975／AVG	
233	25日	My Marry May with be	サイバーフロント	¥5040／AVG	
234	25日	My Marry May with be 限定版	サイバーフロント	¥7140／AVG	
235	25日	VitaminZ Revolution	ディースリー・パブリッシャー	¥5040／AVG	
236	25日	VitaminZ Revolution 限定版	ディースリー・パブリッシャー	¥7140／AVG	
237	25日	プリニー2 〜特攻遊戯! 暁のパンツ大作戦ッス!!〜	日本一ソフトウェア	¥5229／ACT	
238	25日	プリニー2 〜特攻遊戯! 暁のパンツ大作戦ッス!!〜 (DL版)	日本一ソフトウェア	¥4000／ACT(※1)	
239	25日	天神乱漫 Happy Go Lucky!!	ラッセル	¥6279／AVG	
240	25日	天神乱漫 Happy Go Lucky!! 限定版	ラッセル	¥9429／AVG	
241	3月	バーストエラー イヴ・ザ・ファースト	角川書店	¥6090／AVG	

4月発売予定のソフト

242	1日	マリッジロワイヤル 〜プリズムストーリー〜	アスキー・メディアワークス	¥6090／AVG	
243	1日	マリッジロワイヤル 〜プリズムストーリー〜 限定版	アスキー・メディアワークス	¥9240／AVG	
244	1日	プロ野球スピリッツ2010	KONAMI	¥5980／SPG	
245	1日	一騎当千 XROSS IMPACT	マーベラスエンターテイメント	¥5229／ACT	
246	1日	一騎当千 XROSS IMPACT ニュー限定爆裂パック	マーベラスエンターテイメント	¥9975／ACT	
247	2日	DEAD OR ALIVE Paradise	テクモ	¥5229／ETC	303
248	2日	DEAD OR ALIVE Paradise 秘密の楽園ボックス	テクモ	¥7329／ETC	303
249	2日	DEAD OR ALIVE Paradise "かすみ"特製フィギュア&秘密の楽園ボックス	テクモ	¥15729／ETC	303
250	8日	Monochrome(モノクローム)	サイバーフロント	¥5040／AVG	
251	8日	Monochrome(モノクローム) 限定版	サイバーフロント	¥7140／AVG	
252	22日	ナイツ・イン・ザ・ナイトメア	アトラス	¥6279／S・RPG	
253	22日	ひまわり -Pebble in the Sky- ポータブル	角川書店	¥6090／AVG	
254	22日	ひまわり -Pebble in the Sky- ポータブル DXパック	角川書店	¥9240／AVG	
255	22日	真・マスターオブモンスターズ Final EX 〜無垢なる嘆き、天翼の災禍〜	システムソフト・アルファー	¥6090／SLG	297
256	22日	ディスガイア インフィニット	日本一ソフトウェア	¥3990／AVG	
257	22日	イース フェルガナの誓い	日本ファルコム	¥5040／A・RPG	
258	28日	乙女はお姉さまに恋してる Portable	アルケミスト	¥7140／AVG	
259	28日	絶対迷宮グリム 七つの鍵と楽園の乙女	花梨エンターテイメント	¥6090／AVG	
260	28日	絶対迷宮グリム 七つの鍵と楽園の乙女 豪華版	花梨エンターテイメント	¥8190／AVG	
261	28日	Real Rode PORTABLE	角川書店	¥5040／AVG	
262	28日	Real Rode PORTABLE 限定版	角川書店	¥6090／AVG	
263	29日	ティンクル☆くるせいだーす GoGo!	アスキー・メディアワークス	価格未定／AVG	
264	4月	乙女的恋革命★ラブレボ!! Portable	アイディアファクトリー	¥5040／AVG	
265	4月	乙女的恋革命★ラブレボ!! Portable 限定版	アイディアファクトリー	価格未定／AVG	
266	4月	蒼黒の楔 緋色の欠片3 ポータブル	アイディアファクトリー	¥5040／AVG	
267	4月	蒼黒の楔 緋色の欠片3 ポータブル 限定版	アイディアファクトリー	¥7140／AVG	
268	4月	原宿探偵学園 スチールウッド	アイディアファクトリー	¥6090／AVG	
269	4月	原宿探偵学園 スチールウッド 限定版	アイディアファクトリー	¥8190／AVG	

春発売予定のソフト

270	春	B's LOG パーティー♪	アイディアファクトリー	¥6090／TBL	
271	春	東京鬼祓師 鴉乃杜學園奇譚	アトラス	¥6279／AVG	288
272	春	Canvas3 〜七色の奇跡〜	GNソフトウェア	¥6090／AVG	
273	春	Canvas3 〜七色の奇跡〜 限定版	GNソフトウェア	¥8190／AVG	
274	春	GA -芸術科アートデザインクラス- Slapstick WONDER LAND	ラッセル	価格未定／AVG	
275	春	ファイト一発!充電ちゃん!! CC	ラッセル	価格未定／AVG	

6月発売予定のソフト

276	6月	二世の契り(ニセノチギリ)	アイディアファクトリー	¥6090／AVG	
277	6月	二世の契り(ニセノチギリ) 限定版	アイディアファクトリー	価格未定／AVG	
278	6月	うたの☆プリンスさまっ♪	ブロッコリー	¥5040／AVG	
279	6月	うたの☆プリンスさまっ♪ 限定版「シャイニングBOX」	ブロッコリー	¥7140／AVG	

夏発売予定のソフト

280	夏	D.C. Girls Symphony Pocket 〜ダ・カーポ〜 ガールズシンフォニー ポケット	アイディアファクトリー	価格未定／AVG	
281	夏	華ヤカ哉、我ガ一族	アイディアファクトリー	¥6090／AVG	
282	夏	華ヤカ哉、我ガ一族 限定版	アイディアファクトリー	価格未定／AVG	
283	夏	STORM LOVER(ストームラバー)	ディースリー・パブリッシャー	価格未定／AVG	
284	夏	STORM LOVER(ストームラバー) 限定版	ディースリー・パブリッシャー	価格未定／AVG	
285	夏	つよきす 2学期 Portable	ネットレヴォ	価格未定／AVG	

2010年冬発売予定のソフト

286	冬	探偵オペラ ミルキィホームズ	ブシロード	価格未定／AVG	

2010年発売予定のソフト

287	2010年	サムライスピリッツ 六番勝負	SNKプレイモア	価格未定／FTG	
288	2010年	FORTUNE ARTERIAL 伊織の野望	角川書店	価格未定／未定	
289	2010年	モンハン日記 ぽかぽかアイルー村	カプコン	価格未定／ETC	176
290	2010年	LAST RANKER(ラストランカー)	カプコン	価格未定／RPG	
291	2010年	FAIRY TAIL(フェアリーテイル)(仮)	KONAMI	価格未定／ACT	
292	2010年	CID THE DUMMY(仮)	タカラトミー	価格未定／ACT	
293	2010年	イース VS 空の軌跡	日本ファルコム	価格未定／FTG	
294	2010年	NARUTO-ナルト- 疾風伝 キズナドライブ	バンダイナムコゲームス	価格未定／ACT	

※1："PlayStation Store" 配信タイトルです。

295	2010年	ダンボール戦機	レベルファイブ	価格未定／RPG	

発売日未定のソフト

296	発売日未定	星の降る刻 ポータブル	アイディアファクトリー	価格未定／AVG	
297	発売日未定	雅恋 ～MIYAKO～	アイディアファクトリー	価格未定／AVG	
298	発売日未定	KOF(仮)	SNKプレイモア	価格未定／FTG	
299	発売日未定	日常(仮)	角川書店	価格未定／AVG	
300	発売日未定	ランドストーカー	クライマックス	価格未定／RPG	
301	発売日未定	サイレントヒル シャッタードメモリーズ	KONAMI	価格未定／AVG	
302	発売日未定	The 3rd Birthday	スクウェア・エニックス	価格未定／RPG	
303	発売日未定	ファイナルファンタジー アギトXIII	スクウェア・エニックス	価格未定／RPG	
304	発売日未定	RS Revolution(仮)	スパイク	価格未定／RCG	
305	発売日未定	アクションゲーム	タカラトミー	価格未定／ACT	
306	発売日未定	魔界ウォーズ(仮)	日本一ソフトウェア	価格未定／S・RPG	
307	発売日未定	川のぬし釣りシリーズ	マーベラスエンターテイメント	価格未定／未定	
308	発売日未定	うしろ	レベルファイブ	価格未定／RPG	

PlayStation 3

1月発売予定のソフト

309	28日	EA BEST HITS ニード・フォー・スピード アンダーカバー	エレクトロニック・アーツ	¥3129／RCG	
310	28日	ファイトナイト ラウンド4(英語版)	エレクトロニック・アーツ	¥5040／ACT	
311	28日	エンド オブ エタニティ	セガ	¥7980／RPG	86・329
312	28日	MASSIVE ACTION GAME	SCE	¥4980／STG	
313	28日	WWE 2010 SmackDown vs. Raw	THQジャパン	¥7140／ACT	
314	28日	ラストリベリオン	日本一ソフトウェア	¥7140／RPG	
315	28日	アルトネリコ3 世界終焉の引鉄は少女の詩が弾く	バンダイナムコゲームス	¥7329／RPG	297・331

2月発売予定のソフト

316	4日	スターオーシャン4 -THE LAST HOPE- INTERNATIONAL	スクウェア・エニックス	¥8190／RPG	163
317	4日	ライズフロムレア PlayStation3 the Best	SCE	¥2980／ACT	
318	10日	Winter Sports 2010 The Great Tournament	アークシステムワークス	¥5460／SPG	
319	10日	セイクリッド2	スパイク	¥7770／RPG	
320	18日	ダンテズ・インフェルノ ～神曲 地獄篇～	エレクトロニック・アーツ	¥7665／A・AVG	
321	18日	EA BEST HITS スケート2	エレクトロニック・アーツ	¥3129／SPG	
322	18日	バイオハザード5 オルタナティブ エディション	カプコン	¥4990／A・AVG	282
323	18日	真・三國無双 Online ～神将乱舞～	コーエー	¥6090／ACT	
324	18日	真・三國無双 Online ～神将乱舞～ プレミアムBOX	コーエー	¥8190／ACT	
325	18日	HEAVY RAIN -心の軋むとき-	SCE	¥5980／AVG	
326	25日	Demon's Souls PlayStation3 the Best	SCE	¥3800／A・RPG	
327	25日	ノーモア★ヒーローズ 英雄たちの楽園	マーベラスエンターテイメント	¥5800／A・AVG	
328	2月	EAT LEAD マット・ハザードの逆襲	ディースリー・パブリッシャー	¥7140／ACT	301

3月発売予定のソフト

329	4日	信長の野望・天道	コーエー	¥9240／SLG	301
330	4日	バイオショック2	ディースリー・パブリッシャー	¥7329／A・AVG	300
331	11日	バトルフィールド:バッドカンパニー2	エレクトロニック・アーツ	¥7665／STG	
332	11日	Red Seeds Profile(レッド シーズ プロファイル)	マーベラスエンターテイメント	¥8190／A・AVG	
333	18日	ゴッド・オブ・ウォー コレクション	カプコン	¥4990／ACT	261
334	18日	ダークサイダーズ ～審判の時～	KONAMI	¥7140／A・AVG	299
335	18日	龍が如く4 伝説を継ぐもの	セガ	¥7980／A・AVG	
336	25日	アーミー オブ ツー:The 40th Day	エレクトロニック・アーツ	¥7140／STG	
337	25日	EA BEST HITS ゴッドファーザー II	エレクトロニック・アーツ	¥3129／ACT	
338	25日	ウイニングポストワールド 2010	コーエー	¥7560／SLG	
339	25日	北斗無双	コーエー	¥8190／ACT	
340	25日	北斗無双 TREASURE BOX	コーエー	¥13440／ACT	
341	25日	Power Smash ライブマッチ!	セガ	¥6090／SPG	
342	25日	ゴッド・オブ・ウォー III	SCE	¥5980／ACT	258
343	25日	ゴッド・オブ・ウォー トリロジー	SCE	¥9800／ACT	
344	25日	QUANTUM THEORY	テクモ	¥7980／STG	
345	25日	QUANTUM THEORY リミテッドエディション	テクモ	¥9980／STG	
346	3月	パチパラ15 ～スーパー海IN沖縄2～	アイレムソフトウェアエンジニアリング	¥6090／SLG	
347	3月	パチパラ15 ～スーパー海IN沖縄2～ (DL版)	アイレムソフトウェアエンジニアリング	¥4800／SLG(※1)	
348	3月	トリニティ ジルオール ゼロ	コーエー	¥8190／A・RPG	

4月発売予定のソフト

349	1日	プロ野球スピリッツ2010	KONAMI	¥7980／SPG	

春発売予定のソフト

350	春	スーパーストリートファイターIV	カプコン	価格未定／FTG	
351	春	フロントミッション エボルヴ	スクウェア・エニックス	価格未定／ACT	
352	春	The Elder Scrolls IV: オブリビオン Game of the Year Edition	ベセスダ・ソフトワークス	¥5040／RPG	

夏発売予定のソフト

353	夏	戦国BASARA3	カプコン	価格未定／ACT	250

秋発売予定のソフト

354	秋	NARUTO -ナルト- 疾風伝 ナルティメットストーム2	バンダイナムコゲームス	価格未定／ACT	

2010年発売予定のソフト

355	2010年	WHITE ALBUM -綴られる冬の想い出-	アクアプラス	価格未定／AVG	
356	2010年	信長の野望 Online	コーエー	価格未定／RPG	
357	2010年	F1 2010	コードマスターズ	価格未定／RCG	
358	2010年	キャッスルヴァニア ～ローズ オブ シャドウ～	KONAMI	価格未定／A・AVG	
359	2010年	ニーア レプリカント	スクウェア・エニックス	価格未定／A・RPG	182
360	2010年	ファイナルファンタジーXIV	スクウェア・エニックス	価格未定／RPG	254
361	2010年	アーマード・コア 5	フロム・ソフトウェア	価格未定／ACT	

発売日未定のソフト

362	発売日未定	Bipedal Movement Simulation	アートディンク	価格未定／SLG	
363	発売日未定	新作アクションゲーム	アイドス	価格未定／ACT	
364	発売日未定	アクション・アドベンチャー(仮)	アイレムソフトウェアエンジニアリング	価格未定／A・AVG	
365	発売日未定	ポンコツ浪漫大活劇バンピートロット2	アイレムソフトウェアエンジニアリング	価格未定／A・AVG	
366	発売日未定	新時代劇アクション	アクワイア	価格未定／A・AVG	
367	発売日未定	プロ麻雀極FINAL(仮)	アテナ	価格未定／TBL	
368	発売日未定	真・女神転生シリーズ	アトラス	価格未定／未定	
369	発売日未定	ActiveDogs(仮)	エム・ティー・オー	価格未定／SPG	
370	発売日未定	EA BEST HITS マーセナリーズ2 ワールド イン フレームス	エレクトロニック・アーツ	¥3129／STG	
371	発売日未定	ダービースタリオン(仮)	エンターブレイン	価格未定／SLG	
372	発売日未定	新規ロールプレイングゲーム	ガスト	価格未定／RPG	
373	発売日未定	デッドライジング 2	カプコン	価格未定／ACT	
374	発売日未定	LOST PLANET 2(ロスト プラネット 2)	カプコン	価格未定／STG	336
375	発売日未定	和風剣術シリーズ	元気	価格未定／ACT	
376	発売日未定	仁王	コーエー	価格未定／ACT	
377	発売日未定	TROY無双	コーエー	価格未定／ACT	
378	発売日未定	METAL GEAR SOLID RISING	KONAMI	価格未定／ACT	
379	発売日未定	シミュレーションゲームA	サイバーフロント	価格未定／SLG	
380	発売日未定	シミュレーションゲームB	サイバーフロント	価格未定／SLG	
381	発売日未定	パズル・ゲーム	サイバーフロント	価格未定／PZG	
382	発売日未定	コミカル時代劇アクション	GAE	価格未定／ACT	
383	発売日未定	コミカル時代劇シミュレーション	GAE	価格未定／SLG	
384	発売日未定	ファイナルファンタジー ヴェルサスXIII	スクウェア・エニックス	価格未定／RPG	
385	発売日未定	ラスト レムナント	スクウェア・エニックス	価格未定／RPG	
386	発売日未定	グランツーリスモ 5	SCE	価格未定／RCG	
387	発売日未定	白騎士物語 -光と闇の覚醒-	SCE	価格未定／RPG	
388	発売日未定	人喰いの大鷲トリコ	SCE	価格未定／A・AVG	
389	発売日未定	AKARI プロジェクト(仮)	TAKUYO	価格未定／SLG	
390	発売日未定	MASTER プロジェクト(仮)	TAKUYO	価格未定／A・RPG	
391	発売日未定	ナグザットプラン(仮)	デジタル・ゲイン	価格未定／AVG	
392	発売日未定	スロッターマニアシリーズ(仮)	ドラス	価格未定／SLG	
393	発売日未定	新機軸アクションゲーム	ナウプロダクション	価格未定／ACT	
394	発売日未定	魔界ウォーズ(仮)	日本一ソフトウェア	価格未定／RPG	
395	発売日未定	パチンコ実機シミュレーションシリーズ(仮)	ハックベリー	価格未定／SLG	
396	発売日未定	アクションRPG	ハドソン	価格未定／A・RPG	
397	発売日未定	ボンバーマン(仮)	ハドソン	価格未定／ACT	
398	発売日未定	煉獄 The end of the CENTURY	ハドソン	価格未定／A・RPG	
399	発売日未定	経営シミュレーション(仮)	ハムスター	価格未定／SLG	
400	発売日未定	アニメ連動プロジェクト(仮)	バンダイナムコゲームス	価格未定／未定	
401	発売日未定	新RPG	バンダイナムコゲームス	価格未定／RPG	
402	発売日未定	新シューティングゲーム	バンダイナムコゲームス	価格未定／STG	
403	発売日未定	新スポーツゲーム	バンダイナムコゲームス	価格未定／SPG	
404	発売日未定	スーパーロボットシリーズ(仮)	バンダイナムコゲームス	価格未定／未定	
405	発売日未定	プロジェクト ディー	マイケルソフト	価格未定／RPG	
406	発売日未定	戦争SLG(仮)	マリオネット	価格未定／SLG	
407	発売日未定	麻雀王	童	価格未定／TBL	

PlayStation 2

1月発売予定のソフト

408	28日	SILENT HILL 4 THE ROOM コナミ殿堂セレクション	KONAMI	¥1890／AVG	
409	28日	プリンセスラバー! ～Eternal Love For My Lady～	コンフォート	¥7140／AVG	
410	28日	プリンセスラバー! ～Eternal Love For My Lady～ 初回限定特別同梱版	コンフォート	¥9240／AVG	
411	28日	EA:SY! 1980 ニード・フォー・スピード アンダーカバー	エレクトロニック・アーツ	¥1980／RCG	

2月発売予定のソフト

412	4日	萌え萌え2次大戦(略)2[chu～♪]	システムソフト・アルファー	¥7140／SLG	295
413	4日	萌え萌え2次大戦(略)2[chu～♪]☆プレミアムエディション	システムソフト・アルファー	¥9240／SLG	295
414	4日	ワンダと巨像 PlayStation2 the Best	SCE	¥1800／ACT	
415	18日	Last Escort -Club Katze-	ディースリー・パブリッシャー	¥6090／AVG	
416	18日	Last Escort -Club Katze- 限定版	ディースリー・パブリッシャー	¥8190／AVG	
417	25日	ワンド オブ フォーチュン ～未来へのプロローグ～	アイディアファクトリー	¥5040／AVG	
418	25日	ワンド オブ フォーチュン ～未来へのプロローグ～ ツインパック	アイディアファクトリー	¥10290／AVG	
419	25日	コーエー定番シリーズ ウォーシップガンナー2 ～鋼鉄の咆哮～	コーエー	¥1575／ACT	
420	25日	金色のコルダ3	コーエー	¥6090／SLG	
421	25日	金色のコルダ3 プレミアムBOX	コーエー	¥8190／SLG	
422	25日	金色のコルダ3 トレジャーBOX	コーエー	¥13440／SLG	
423	25日	ラブルートゼロ KissKiss☆ラビリンス	ディンプル	¥7140／AVG	
424	25日	ラブルートゼロ KissKiss☆ラビリンス 限定版	ディンプル	¥8379／AVG	
425	25日	ストライクウィッチーズ あなたとできること A Little Peaceful Days	ラッセル	¥7140／AVG	
426	25日	ストライクウィッチーズ あなたとできること A Little Peaceful Days 限定版	ラッセル	¥9240／AVG	

3月発売予定のソフト

427	11日	S.Y.K ～蓮咲伝～	アイディアファクトリー	¥5040／AVG	
428	11日	S.Y.K ～蓮咲伝～ ツインパック	アイディアファクトリー	¥10290／AVG	
429	11日	サモンナイトグランテーゼ 滅びの剣(つるぎ)と約束の騎士	バンダイナムコゲームス	¥7329／A・RPG	299
430	25日	ウイニングポストワールド 2010	コーエー	¥7140／SLG	

4月発売予定のソフト

431	1日	プロ野球スピリッツ2010	KONAMI	¥6980／SPG	
432	22日	真・マスターオブモンスターズ Final EX ～無垢なる嘆き、天翼の炎禍～	システムソフト・アルファー	¥7140／SLG	297
433	29日	ef -a fairy tale of the two.	コンフォート	¥7140／AVG	
434	29日	ef -a fairy tale of the two. 初回限定特別同梱版	コンフォート	¥9240／AVG	

5月発売予定のソフト

435	下旬	デザート・キングダム	アイディアファクトリー	¥7140／AVG	
436	下旬	デザート・キングダム 限定版	アイディアファクトリー	¥9240／AVG	

春発売予定のソフト

437	春	スズノネセブン! ～Rebirth knot～	アルケミスト	価格未定／AVG	
438	春	スズノネセブン! ～Rebirth knot～ 限定版	アルケミスト	価格未定／AVG	
439	春	カエル畑DEつかまえて	TAKUYO	価格未定／AVG	
440	春	LucianBee's EVIL VIOLET	5pb.	価格未定／AVG	
441	春	LucianBee's JUSTICE YELLOW	5pb.	価格未定／AVG	

発売日未定のソフト

442	発売日未定	聖霊機ライブレードII	ウィンキーソフト	価格未定／未定	
443	発売日未定	サイレントヒル シャッタードメモリーズ	KONAMI	価格未定／AVG	
444	発売日未定	楽園男子 -ビーストハーレム-	TAKUYO	価格未定／AVG	
445	発売日未定	クローバーの国のアリス	プロトタイプ	価格未定／AVG	

Xbox 360

1月発売予定のソフト

446	28日	ファイトナイト ラウンド4(英語版)	エレクトロニック・アーツ	¥5040／ACT	
447	28日	エンド オブ エタニティ	セガ	¥7980／RPG	86・329
448	28日	WWE 2010 SmackDown vs. Raw	THQジャパン	¥7140／ACT	
449	28日	ストークト	ラッセル	¥5040／SPG	

2月発売予定のソフト

450	10日	セイクリッド2	スパイク	¥7770／RPG	
451	18日	ダンテズ・インフェルノ ～神曲 地獄篇～	エレクトロニック・アーツ	¥7665／ACT	
452	18日	BIOHAZARD 5(Xbox 360 プラチナコレクション)	カプコン	¥3590／ACT	
453	25日	のーふぇいと!～only the power of will～	アルケミスト	¥7140／AVG	
454	25日	のーふぇいと!～only the power of will～ バリバリ悠峰パック	アルケミスト	¥10290／AVG	
455	25日	エスプガルーダII ブラックレーベル	ケイブ	¥7329／STG	
456	25日	エスプガルーダII ブラックレーベル 初回限定版	ケイブ	¥9660／STG	
457	25日	ノーモア★ヒーローズ 英雄たちの楽園	マーベラスエンターテイメント	¥5800／ACT	
458	25日	Borderlands(ボーダーランズ)	マイクロソフト	¥7140／ACT	268
459	2月	EAT LEAD マット・ハザードの逆襲	ディースリー・パブリッシャー	¥7140／ACT	301

3月発売予定のソフト

460	4日	信長の野望・天道	コーエー	¥9240／SLG	301
461	4日	バイオショック2	ディースリー・パブリッシャー	¥7329／A・AVG	300
462	11日	バトルフィールド:バッドカンパニー2	エレクトロニック・アーツ	¥7665／STG	
463	11日	暁のアマネカと蒼い巨神 -パシアテ文明研究会興亡記-	サイバーフロント	¥6090／AVG	
464	11日	暁のアマネカと蒼い巨神 -パシアテ文明研究会興亡記- 限定版	サイバーフロント	¥8190／AVG	
465	11日	Red Seeds Profile(レッド シーズ プロファイル)	マーベラスエンターテイメント	¥8190／A・AVG	
466	18日	ダークサイダーズ ～審判の時～	KONAMI	¥7140／A・AVG	299
467	18日	萌え萌え2次大戦(略)☆ウルトラデラックス	システムソフト・アルファー	¥7140／SLG	295
468	25日	アーミー オブ ツー:The 40th Day	エレクトロニック・アーツ	¥7140／STG	
469	25日	QUANTUM THEORY	テクモ	¥7980／STG	
470	25日	QUANTUM THEORY リミテッドエディション	テクモ	¥9980／STG	
471	25日	カオスヘッド らぶChu☆Chu!	5pb.	¥6090／AVG	
472	25日	カオスヘッド らぶChu☆Chu! 初回限定版	5pb.	¥9240／AVG	
473	25日	ウイニングポストワールド 2010	コーエー	¥7560／SLG	
474	25日	北斗無双	コーエー	¥8190／ACT	
475	25日	北斗無双 TREASURE BOX	コーエー	¥13440／ACT	

4月発売予定のソフト

476	28日	旋光の輪舞DUO	グレフ	¥7140／STG	
477	28日	旋光の輪舞DUO 初回限定版	グレフ	¥9240／STG	
478	29日	W.L.O.世界恋愛機構	5pb.	¥7140／AVG	
479	29日	W.L.O.世界恋愛機構 限定版	5pb.	¥9240／AVG	

春発売予定のソフト

480	春	スーパーストリートファイターIV	カプコン	価格未定／FTG	
481	春	NINETY-NINE NIGHTS II	KONAMI	価格未定／ACT	
482	春	フロントミッション エボルヴ	スクウェア・エニックス	価格未定／ACT	
483	春	ケツイ ～絆地獄たち～EXTRA	5pb.	¥7140／STG	
484	春	ケツイ ～絆地獄たち～EXTRA 限定版	5pb.	¥9765／STG	
485	春	The Elder Scrolls IV: オブリビオン Game of the Year Edition	ベセスダ・ソフトワークス	¥5040／RPG	
486	春	スプリンターセル コンヴィクション	ユービーアイソフト	価格未定／ACT	

秋発売予定のソフト

487	秋	NARUTO -ナルト- 疾風伝 ナルティメットストーム2	バンダイナムコゲームス	価格未定／ACT	
488	秋	Halo:Reach	マイクロソフト	価格未定／未定	

2010年発売予定のソフト

489	2010年	F1 2010	コードマスターズ	価格未定／RCG	
490	2010年	キャッスルヴァニア ～ローズ・オブ・シャドウ～	KONAMI	価格未定／A・AVG	
491	2010年	ニーア ゲシュタルト	スクウェア・エニックス	価格未定／A・RPG	182
492	2010年	アーマード・コア 5	フロム・ソフトウェア	価格未定／ACT	

発売日未定のソフト

493	発売日未定	ネオジオ バトルコロシアム	SNKプレイモア	価格未定／FTG	
494	発売日未定	デッドライジング 2	カプコン	価格未定／ACT	
495	発売日未定	LOST PLANET 2(ロスト プラネット 2)	カプコン	価格未定／ACT	336
496	発売日未定	TROY無双	コーエー	価格未定／ACT	
497	発売日未定	METAL GEAR SOLID RISING	KONAMI	価格未定／ACT	
498	発売日未定	ストライクウィッチーズ(仮)	サイバーフロント	価格未定／STG	
499	発売日未定	侍道オンライン(仮)	スパイク	価格未定／未定	
500	発売日未定	デッドオアアライブ コード:クロノス(仮)	テクモ	価格未定／未定	
501	発売日未定	Project Progressive	テクモ	価格未定／ACT	
502	発売日未定	智代アフター ～イッツ ア ワンダフルライフ～ CSエディション	プロトタイプ	¥5460／AVG	
503	発売日未定	アラン ウェイク	マイクロソフト	価格未定／A・AVG	
504	発売日未定	Fable(フェイブル)III	マイクロソフト	価格未定／RPG	
505	発売日未定	ライオットアクト2	マイクロソフト	価格未定／ACT	

DSiウェア

2月配信予定のソフト

506	3日	アーティストになろう! みんなの塗り絵 ミュシャ編	アーテイン	500DSiポイント／ETC	

Wiiウェア

今冬配信予定のソフト

507	今冬	ファンタジックキューブ	ズーム	800Wiiポイント／STG	

1月配信予定のソフト

508	26日	逆転裁判2	カプコン	1200Wiiポイント／AVG	307
509	26日	ジャンケンパーティーぱらだいす	スタジオ斬	500Wiiポイント／ETC	307

2月配信予定のソフト

510	23日	逆転裁判3	カプコン	1200Wiiポイント／AVG	

3月配信予定のソフト

511	16日	逆転裁判 蘇る逆転 第5話(追加シナリオ)	カプコン	300Wiiポイント／AVG	

春配信予定のソフト

512	春	ロックマン10 宇宙からの脅威!!	カプコン	価格未定／ACT	296
513	春	SHOOTANTO ～未来編～	グランプリ	600Wiiポイント／STG	

2010年配信予定のソフト

514	2010年	アイアムボクサー(仮)	グランプリ	価格未定／FTG	
515	2010年	アステロイドベルト(仮)	グランプリ	価格未定／未定	
516	2010年	スペースバブー(仮)	グランプリ	価格未定／未定	
517	2010年	殉職刑事!(仮)	ラックプラス	価格未定／A・AVG	

配信日未定のソフト

518	配信日未定	ダイナーダッシュ	ハドソン	価格未定／PZG	
519	配信日未定	ネクタリス	ハドソン	価格未定／SLG	
520	配信日未定	エアロ ドラム	ユードー	価格未定／ACT	
521	配信日未定	白北高校 最速部!	ラックプラス	価格未定／SLG	

PlayStation Network (PSP)

2月配信予定のソフト

522	18日	フラッシュモーター・カレン	ホープムーン	¥1890／PZG	
523	25日	GTI Club ワールド シティ レース	KONAMI	¥3800／RCG	

配信日未定のソフト

524	配信日未定	乃木坂春香の秘密 同人誌始めました♥	アスキー・メディアワークス	価格未定／AVG	
525	配信日未定	藤堂龍之介探偵日記シリーズ(仮)	アルティ	価格未定／未定	
526	配信日未定	ワールド・ネバーランドシリーズ(仮)	アルティ	価格未定／未定	
527	配信日未定	グラビティ・クラッシュ	SCE	価格未定／STG	
528	配信日未定	ぽっちゃり☆プリンセス	SCE	価格未定／SLG	

PlayStation Network (PS3)

今冬配信予定のソフト

529	今冬	ハスラーキング	SCE	価格未定／ETC	
530	今冬	レイストーム HD	タイトー	¥1500／STG	

1月配信予定のソフト

531	1月	マット・ハザード ブラッド・バス・アンド・ビヨンド	ディースリー・パブリッシャー	¥1500／ACT	

春配信予定のソフト

532	春	ロックマン10 宇宙からの脅威!!	カプコン	価格未定／ACT	296

配信日未定のソフト

533	配信日未定	オーナーズチョイス	ゲームリパブリック	価格未定／TBL	
534	配信日未定	シャドウハンターズ	ゲームリパブリック	価格未定／TBL	
535	配信日未定	トリックorトリート	ゲームリパブリック	価格未定／TBL	
536	配信日未定	テグザーネオ	スクウェア・エニックス	価格未定／ACT	

Xbox LIVE アーケード

今冬配信予定のソフト

537	今冬	レイストームHD	タイトー	1200マイクロソフトポイント／STG	

1月配信予定のソフト

538	1月	マット・ハザード ブラッド・バス・アンド・ビヨンド	ディースリー・パブリッシャー	800マイクロソフトポイント／ACT	
539	1月	Bomberman Live: Battlefest	ハドソン	800マイクロソフトポイント／ACT	

2010年春配信予定のソフト

540	春	KOF SKY STAGE	SNKプレイモア	価格未定／STG	
541	春	ネオジオバトルコロシアム	SNKプレイモア	価格未定／FTG	
542	春	メタルスラッグ XX	SNKプレイモア	価格未定／ACT	
543	春	ロックマン10 宇宙からの脅威!!	カプコン	価格未定／ACT	296

2010年夏配信予定のソフト

544	夏	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2002 アンリミテッドマッチ	SNKプレイモア	価格未定／FTG	

配信日未定のソフト

545	配信日未定	フォールアウト3追加コンテンツ Point Lookout	ベセスダ・ソフトワークス	800マイクロソフトポイント／RPG	

新種AK続々発見!!

ウォドッグ Vodogg

猟犬のようなエイクリッド 群れて獲物を狩る



いよいよ今年発売される協力型TPS『ロスト プラネット 2』。2010年の第一報は、新種の小型AKに関する情報と、プロデューサー・竹内氏からのメッセージをお届けしよう!

LOST PLANET 2（ロスト プラネット 2）			
発売日未定		価格未定	
PS3	ジャンル	STG（アクションシューティング）	ACT
	メーカー	カプコン	SF
	備考	プレイ人数：1人用／オンライン対応	協力
今冬発売予定		価格未定	
Xbox 360	ジャンル	STG（アクションシューティング）	ACT
	メーカー	カプコン	SF
	備考	プレイ人数：1人用／オンライン対応	協力

新種の3体は特殊能力を持つAK

本作は、人類が入植した惑星・EDN-3rdを舞台に、人類と原住生物・AK（エイクリッド）の戦いを描いたTPS。入植当初から雪と氷に閉ざされた惑星だったが、前作のエンディングで温暖化に成功。これまでAKの脅威と厳しい環境により停滞していた惑星の開拓は、これを機に一気に進むことになった。しかし、人類は未開の地で新種のAKに遭遇する。しかも、これまで見たこともない能力を備えたAKばかりだったのだ。

全身に無数のトゲを生やしたAK。2本の脚で移動するので鳥のようにも思えるが、動きや生態はむしろ犬や狼に近い。基本的に群れで行動し、一定の距離から獲物の動きを探りながら攻撃の機会を伺う。また、非常に俊敏で、マシンガンの掃射をサイドステップで軽々とかわすなど、これまでのAKにはない特殊な動きが確認されている。



▶脚力が強く、ジャンプも素早い。動きに翻弄されるAKだ。

◀ウォドッグの主な攻撃方法は素早さを生かした体当たりだ。鋭いトゲを武器に、勢いよくぶつかってくるため、攻撃を受けるとダメージも大きい。



プロデューサー・竹内潤氏より新年のごあいさつ

明けましておめでとうございます。なかなか皆様に発売日をお伝えできないなか、さらにお待たせすることとなり本当に申し訳ございません。お待たせしたぶん、少しでも完成度を上げてお届けできるように再度調整に挑んでおりますので、今後の情報に期待してお待ち下さい!

確認済みのAKリスト

ここでは、これまで紹介してきたAKをまとめて掲載。小型AKは前作でも登場したが、温暖化の影響で見た目が少し変わっているものが多い。

超巨大エイクリッド

"カテゴリーG"と呼ばれる大型のAKが前作にも登場していたが、ここで紹介している3体も、それに劣らぬサイズのAKだ。いずれも温暖化の影響を受けて巨大化しているが、なかでもアカメは、確認されているAKのなかでは最大だ。

エイクリッドX Akrid X



アカメ Akame



ゴディアント Gordiant



ジェネッサ Genessa

巨大な花のような形をしたAK。地面に張り付いているために移動ができず、また、攻撃する能力も持っていないが、小型のAKを生み出すことができる。ジェネッサがたくさんいる場所では、早く倒さないと周囲が小型AKだらけになってしまうことも。



新種AK続々発見!!

ディフォルマ Defolma

6本の触手を持つタコのようなエイクリッド



人間の7～8倍程度の巨体だが、タコのような見た目同様、体が柔らかいため、狭い場所に入り込むことができる。攻撃は主に6本の触手を使い、ムチのようにしならせて敵を激しく打ち付けるほか、体内で発電した電気を触手から放電し、敵を感電させることもできる。また、頭頂部には口があり、捕食時には人間を丸呑みできるほど大きく開く。感電で動きを封じられたあとに丸呑み、という恐怖のコンビネーション攻撃は避けたいところだ。



◀体が柔らかいディフィルマには銃撃よりも炎系の攻撃が有効？

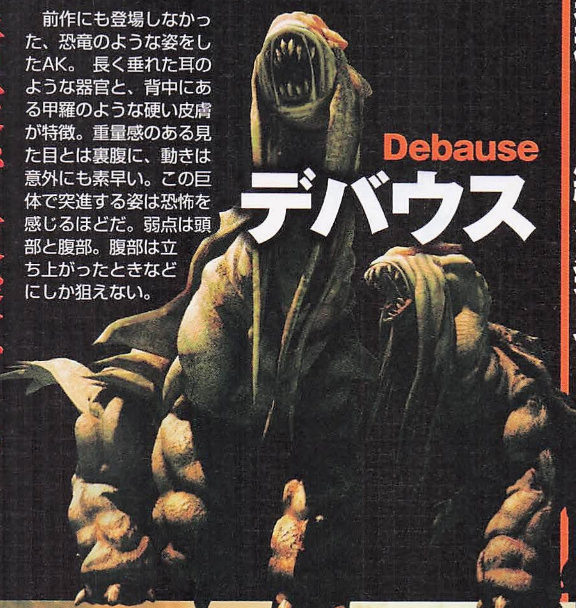
▼下水管から侵入してくるディフォルマ。思わぬ方向から襲われることも。



デバウス Debause

音波で攻撃する恐竜のようなエイクリッド

前作にも登場しなかった、恐竜のような姿をしたAK。長く垂れた耳のような器官と、背中にある甲羅のような硬い皮膚が特徴。重量感のある見た目とは裏腹に、動きは意外にも素早い。この巨体で突進する姿は恐怖を感じるほどだ。弱点は頭部と腹部。腹部は立ち上がったときなどにしか狙えない。





▲デバウスは口から超音波を放って攻撃をする。攻撃はかなり遠くまで届くため、距離を置いて戦っていても油断はできない。



▶音を頼りに敵を探し、発見すると建造物を破壊しながら突進する。

クラッティス Chryatis

昆虫のカマキリを連想させるようなAK。前作よりも色がグロテスクになっているだけでなく、動きが素早くなっている。弱点はオレンジ色に光る前脚の一部と尻尾。攻撃により前脚の片方が切断されても、そのまま襲い掛かってくるほど攻撃的。



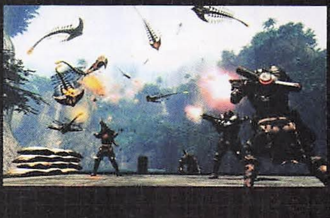
ドンゴ Dongo

巨大なダンゴムシを思わせる姿をしたAK。歩く速度は遅いが、体を丸めて高速で突進することができる。一瞬で丸まってすぐに突進してくるので、この攻撃をとっさに避けるのは難しい。唯一の弱点は尻尾だが、丸まった状態では攻撃できない。



トライリッド Trilid

カンブリア紀の生物・三葉虫のような姿をしたAK。群れて空を飛んでいることが多く、敵を見つけると急降下で体当たりをしてくる。動きが素早いため、複数のトライリッドによる攻撃は迎撃が難しい。ジェネッサから生み出されてくることもある。



セパイア Sepia

3本の脚を持つ小型のAK。確認されているAKのなかでは一番サイズが小さいが、それでも人間より大きい。人類がEDN-3rdに入植して、初めて遭遇したのがこのAKであるとされている。弱点は開いた口のなかにあるコアだ。





電撃ゲームス Vol.5

デンゲキニンテンドーDS 3月号増刊
2010年1月22日発行・発売
第10巻 第6号 通巻157号

発行人	渡部雅人
編集人	江口聡
発行所	株式会社アスキー・メディアワークス 〒160-8326 東京都新宿区西新宿4-34-7 TEL 03-6866-7509(編集) TEL 03-6866-7500(広告)
発売元	株式会社角川グループパブリッシング 〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3 TEL 03-3238-8528(営業)
印刷所	図書印刷株式会社
DTP	東海創芸／明昌堂／WAN／山猫／エストール
表紙・ロゴデザイン	K Plus artworks(小林博明)

表紙タイトル
METAL GEAR SOLID PEACE WALKER ©2010 Konami Digital Entertainment

STAFF

■電撃ゲームメディア総編集長 江口聡
■編集長 千木良章
■副編集長 野村一真／後藤勇／本多昇
■編集 宮下雅史／飯塚岳史／中村需志／多田羅洋平／荒木賢一朗／石丸裕貴／染谷行人／田中雅邦／谷口一茂／古川朋久／松崎豊／森川哲也／飯塚幸正／大野英士／片山和哉／西條一法／染谷広人／高橋智也／羽岡義晴／前川晋／松本亮(うどん企画)／宮田公彦／三輪邦宏／三輪玲子／吉成綾子／渡辺諭／渡部秀
■ライター 安部理一郎／井口淳也／石橋加奈子／市井剛裕／伊藤裕章／今江和輝／入江康／内田幸二／梅坪洋全／梅津康宏／遠藤沙記／小沼崇／鏡陽光／柏又和宏／加藤絢子／加藤雅士／加藤美菜子／苅谷大明／川上雄太／川地誠／キュービスト／河野勉／小嶋勝之／斉藤尚志／櫻井慎太郎／佐々木洋介／佐々木怜佳／佐藤智也／佐藤光伸／澤田五郎／柴道拓人／城イドム／鈴木拓馬／鈴木祐子／高田怜／高橋克彰／高橋章輔／高見沢有志／田栗勇人／田島勝／田中弘二／男色ディーノ／津々良圭／戸塚伎一／中川大明／中川裕子／中里充輝／中島大裕／中鉢貴之／中村泰宏／奈良茉莉花／成毛篤志／長谷川暢俊／波田哲也／東芦谷恵／平出武志／藤井幹順／本田圭／本間裕文／松下彩／松下忠嗣／箕口佳奈／三井一穂／宮崎洋平／村田健太郎／本内新太郎／山下和幸／山村龍／芳野裕生／Logic Gate／渡辺隆行／倉西誠一
■編集補助 保坂真優美／森田留衣／黒田鷹士
■デザイン 蛇川貴子／杏珠(studio H.M)／安藤尊子／市川正美／稲葉晴彦(MUTE)／WAN／エイティ／風間芳子／川又紀子／グラフィオ／クリエイティブデザイン羽沢組／コマツヒロノリ／斉藤和代／シンプリィ／瀬川真由美／タイプビー／高橋デザイン事務所／角田啓介／東海創芸／ニイナナニイゴオ／バナナグローブスタジオ／マイクロフィッシュ／満富優子／明昌堂／山猫／リーフ
■カメラマン 小木野洋也／高野裕靖／外崎久雄／林久平／藤田晃史／尹哲郎

おたよりの宛先

〒160-8326 （株）アスキー・メディアワークス 電撃ゲームス編集部 ○○○○係

※お寄せいただいたお客様の個人情報の取り扱いについては欄外をご確認ください。
※ゲームの内容やウラワザ等に関するお問い合わせには一切お答えできませんのでご了承ください。

インターネットもチェック!!

電撃ゲームス編集部ブログ

電撃ゲームス編集部＋前・電撃PlayStation編集長の倉西がつづるブログが絶賛更新中。本誌の千木良編集長の寝姿をはじめ、編集部の校了中の様子も画像や動画でアップされたりするので、気になる人も気にならない人もまずはアクセス！

http://dengeki.tol-blog.com/

電撃オンライン

平日毎日更新の大充実ゲーム情報サイト！ 最速の全機種対応ニュースはもちろん、特集記事やレビューなど、注目コンテンツが満載！ 電撃ゲームスのWebアンケート（P.209参照）も電撃オンライン上で募集していくので、そちらもお見逃しなく！

http://news.dengeki.com/

電撃ゲームス フリー編集者&ライター募集

電撃ゲームスでは、よりよい誌面作りのため、一緒に雑誌を作ってくれるフリースタッフを募集しています。応募される方は、①履歴書（編集、ライターのどちらを希望するか明記）、②ゲーム紹介文（800字程度。経験者の方は自分がかかわった記事のコピーでも可）、③自己紹介文（ゲームへの思い入れや得意なゲームなど）を書いて、上記の宛先の「電撃ゲームス編集部 スタッフ募集」係まで送ってください。

●募集職種
・フリー編集者：ゲーム関連記事の企画、編集を行うお仕事です
・フリーライター：ゲームをプレイし、記事を書くお仕事です

●報酬
・能力・経験に応じた当社規定の原稿料をお支払いいたします

●応募資格
・18歳以上（学生不可。経験不問。経験者優遇）
・編集部（東京・新宿）まで1時間程度で通える方で、常時弊社での作業が可能な方

●面接について
・書類による選考を通過した方のみ、1カ月以内に面接の日時をご連絡いたします。消印日より1カ月経過しても連絡のない場合は、不採用とお考えください
※応募書類は返却いたしませんのでご了承ください
※応募者の個人情報は、今回の採用募集以外の目的には一切使用いたしません
※電話などでの合否のお問い合わせにはお答えできません

巻末企画 頭文字「お」 編集部が語る のゲームの思い出

■王たちの冠（ゲームブック・1985年・東京創元社）
その筋では知らぬものはいない傑作ゲームブック・ソーサリーシリーズの最終巻。ミュータントミートボールを食べてゲームオーバーになるシーンは決して忘れられません。（TTR）

■オバケのQ太郎 ワンワンパニック（FC・1985年・バンダイ）
子犬にほえられて死にまくり、真っ暗闇の「地獄」に落ちてハマりまくった。でもこの時期のゲームは難しいのが当たり前。技量、精神力ともに相当鍛えられた気がします。（まっつ）

■おそ松くん バック・トゥ・ザ・ミーの出っ歯（FC・1989年・バンダイ）
選択肢を間違えると一発でゲームオーバーになることが多いAVGでした。友達の家でクリアまで長々とプレイしたのですが、その間友達は何をしていたのか、覚えていない。（megane）

■弟切草（SFC・1992年・チュンソフト）
男友達数人で家に集まって部屋の雨戸を閉め、電気も消して真っ暗にしてプレイしていた記憶が。環境を整えてゲームの雰囲気を最大限楽しむことを教えてくれたゲーム。（野村）

■弟切草（SFC・1992年・チュンソフト）
当時はマルチエンディングが新鮮で、何度も繰り返しながら遊んだな～。でもプレイするきっかけって友達から「ピンクのしおり」があることを聞いてからだったりしてw（谷口）

■大江戸ファイト（AC・1994年・カネコ）
『富士山バスター』を継いだ実写系2D対戦格闘の迷作。紅一点となる霞ちゃん（くノー）の独特の笑顔にエロスを感じ、地蔵の大出血エフェクトにトラウマを感じた一作です。（そみん）

■オーバートップ（AC・1996年・ADK）
『セガラリー』大ヒットの翌年というタイミングで、鬼才ADKが世に放った2D見下ろしのラリーRCG。発見したショートカットが、実は遠回りだったときのガッカリ感が最高。（雅）

■オウガバトル64 Person of Lordly Caliber（N64・1999年・任天堂）
自称オウガバトラーとしては買わずにはいられず、本体と一緒に購入。でも結局、忙しくなってクリアまでプレイできず、本体もオウガバトル専用機のまま今にいたる。（宮下）

■オウガバトル64 Person of Lordly Caliber（N64・1999年・任天堂）
女性騎士フェチというのがありますが、僕はこのゲームのエウロペアさんで人生を狂わされました。いよいよバーチャルコンソールでも配信されるとのことで、楽しみ！（アラケン）

■俺の屍を超えてゆけ（PS・1999年・SCE）
「何代にもわたって一族を育て、子孫に朱点童子の打倒を託す」。そんな革新的＆奥深いシステムを体験した衝撃が、今でも忘れられない名作。遺伝を考えた子供作りは熱かった。（編集O）

■オトスタツ ～OTOSTAZ～（PS2・2002年・SCE）
個人的に史上最高のPZG。PZG好きでこれをプレイしていないのは人生の損失と断言！ ジャズ風なBGMも超おしゃれでカックイー！ とにかく黙ってプレイしてみて！（じゅし）

■オトスタツ ～OTOSTAZ～（PS2・2002年・SCE）
土・水・木の3種類のピースを置くと、ニョキニョキ建物が生えてくるパズルゲームです。Lv.6の建物をいっぱい建てるのが爽快。マスを表組みにして、自力で攻略してました。（石丸）

■オンラインプロレスリング（PS2・2004年・ユークス）
その昔、自分はこのゲームでDWPという団体のオーナーを務めていた男塾先輩仮面という謎の人物と知り合いでした。自分達で興行を作れるのは最高に楽しかったなぁ。（男塾先輩）

■押忍！闘え！応援団（DS・2005年・任天堂）
正確にはだいめーさんに貸してもらった海外版「Elite Beat Agents」の収録曲が、おっさんホイホイ的にツボでした（笑）。このバージョン、日本でも発売されないかな～。（おしょう）

■おどる メイド イン ワリオ（Wii・2006年・任天堂）
Wii本体とセットで購入したソフトであり、家族のなかで一番盛り上がったソフト。ゲームとはいえ真剣に踊ったりスクワットをしたのは、これが最後だったかもしれない。（モリT）

■オーディンスフィア（PS2・2007年・アトラス）
ヴァニラウェアが手掛けた超絶ドット絵ゲー。内容もおもしろいけど、特にグラフィックのセンス、質の高さが2D最高峰かと。章選択画面で猫を振り回しているだけで幸せ!!（KK@）

■OpenFeint（iPhone／iPod touch・2010年・Aurora Feint）
ゲームではないのですが、ソーシャルゲーミングネットワークのOpenFeintが、単独のアプリをリリースしました。毎日、iPhoneを開いたらまずチェックしてしまいます。（倉西）

次号は春の新作ラッシュに向けて知っておきたい情報が満載！

次号Vol.6は、発売直前となる『エストポリス』の最新情報のほか、3月まで続々と発売されていく話題作の情報もてんこ盛り。電撃ゲームスならではの切り口で、充実した内容をお届けします。またPCゲームやメガネに続く、電撃ゲームスオリジナルの特集にも乞うご期待！

電撃ゲームス Vol.6

2月19日(金) 発売予定!!

※次号の発売日、予告の内容は変更になる可能性があります。



装甲悪鬼
村正
FullMetalDaemon
MURAMASA
脚本：奈良原一鉄
原画：なまにくATK
メカニックデザイン：石渡マコト
善悪相殺
——これは英雄の物語ではない。
『装甲悪鬼村正』-CD2枚組
オリジナルサウンドトラック 全44曲
邪悪宣言
好評発売中！
定価2,940円(税込)
『装甲悪鬼村正』マキシシングル
MURAMASA -装甲悪鬼村正-
定価1,500円(税込) 好評発売中！
ニトロプラス 10周年記念企画
スラッシュダークADV『装甲悪鬼村正』
好評発売中!!
『装甲悪鬼村正』公式サイトはここから→ www.fmd-muramasa.com
日本語 Windows 専用ソフト /DVD-ROM/ フルボイス 価格 8,800 円(税抜) 9,240 円(税込)
ボイス入り体験版公開中 !!
nitro+
HOBIBOX
発売元 ホビボックス株式会社 東京都千代田区神田小川町１丁目１ 山甚ビル４Ｆ
TEL : 03-5259-5411 FAX : 03-5259-5414
18歳未満購入禁止 ©2009 Nitroplus co.,ltd. All rights reserved.

電撃ゲームス
Vol.5
デンゲキニンテンドーDS 3月号増刊
発行人:渡部雅人　編集人:江口 聡　2001年6月12日第三種郵便物認可 2010年1月22日発行・発売 第10巻 第6号 通巻 157号
発行:アスキー・メディアワークス 〒160-8326 東京都新宿区西新宿4-34-7 TEL.03-6866-7509(編集)
発売:角川グループパブリッシング 〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3 TEL.03-3238-8528(営業)
ASCII MEDIA WORKS
定価650円
本体619円



印刷/図書印刷株式会社
Printed in Japan
雑誌 16536-03
Ⓛ-2010/3/23
4910165360306
00619

電撃ゲームス Vol.5付録『DEAD OR ALIVE Paradise（デッド オア アライブ パラダイス）』特製ブックマーク【表面】

▲ミシン目にそって切り離し、裏面に示しているとおり本体の切り取り線（点線）をハサミなどで切ってご利用ください。









電撃ゲームス Vol.5付録『DEAD OR ALIVE Paradise（デッド オア アライブ パラダイス）』特製ブックマーク【裏面】

▼ミシン目にそって切り離し、しおり本体の切り取り線（点線）をハサミなどで切ってご利用ください。

電撃ゲームス



電撃ゲームス Vol.5 付録
特製ブックマーク［NOT FOR SALE］

DEAD OR ALIVE Paradise
（デッド オア アライブ パラダイス）
発売日：2010年4月2日
価格：5,229円（税込）※通常版
：7,329円（税込）※【秘密の楽園ボックス】
：15,729円（税込）
※【"かすみ"特製フィギュア&秘密の楽園ボックス】
ハード：PSP
ジャンル：ETC（バカンスゲーム）
メーカー：テクモ

電撃ゲームス



電撃ゲームス Vol.5 付録
特製ブックマーク［NOT FOR SALE］
DEAD OR ALIVE Paradise
（デッド オア アライブ パラダイス）
発売日：2010年4月2日
価格：5,229円（税込）※通常版
：7,329円（税込）※【秘密の楽園ボックス】
：15,729円（税込）
※【"かすみ"特製フィギュア&秘密の楽園ボックス】
ハード：PSP
ジャンル：ETC（バカンスゲーム）
メーカー：テクモ
©TECMO,LTD. 2010
電撃ゲームス



電撃ゲームス Vol.5 付録
特製ブックマーク［NOT FOR SALE］
DEAD OR ALIVE Paradise
（デッド オア アライブ パラダイス）
発売日：2010年4月2日
価格：5,229円（税込）※通常版
：7,329円（税込）※【秘密の楽園ボックス】
：15,729円（税込）
※【"かすみ"特製フィギュア&秘密の楽園ボックス】
ハード：PSP
ジャンル：ETC（バカンスゲーム）
メーカー：テクモ
©TECMO,LTD. 2010
電撃ゲームス



電撃ゲームス Vol.5 付録
特製ブックマーク［NOT FOR SALE］
DEAD OR ALIVE Paradise
（デッド オア アライブ パラダイス）
発売日：2010年4月2日
価格：5,229円（税込）※通常版
：7,329円（税込）※【秘密の楽園ボックス】
：15,729円（税込）
※【"かすみ"特製フィギュア&秘密の楽園ボックス】
ハード：PSP
ジャンル：ETC（バカンスゲーム）
メーカー：テクモ
©TECMO,LTD. 2010


Angel Love
ONLINE


エンジェル戦記



◆ガイアポイント&アイテムの受け取り方◆

ガイアポイントを受け取るには、「エンジェル戦記」にキャラクターを作成する必要があります。すでにお持ちのキャラクターで受け取ることもできます。

①PS3® の場合：ゲーム起動>TOP ページ「会員メニュー」>「クーポン利用」
PC の場合：各公式サイトへアクセス>「クーポン利用」

②シリアルコード入力ページの手順に従って必要事項を入力してください。

③ゲームへログインし、ガイアモールを開くと 100GP+PD が追加されています。

※このシリアルコードの利用は、1 つの ID、1 回のみとなります。また、同じ ID で複数の「100GP チケット」はご利用いただけません。

※この「100GP チケット」の使用期限は、2010 年 3 月 31 日となります。

◆エンジェルポイントの受け取り方◆

エンジェルポイントを受け取るには、「エンジェルラブオンライン」にキャラクターを作成する必要があります。すでにお持ちのキャラクターで受け取ることもできます。

①PS3® の場合：ゲーム起動>TOP ページ「会員メニュー」>「クーポン利用」
PC の場合：各公式サイトへアクセス>「クーポン利用」

②シリアルコード入力ページの手順に従って必要事項を入力してください。

③ゲームへログインし、エンジェルモールを開くと 100APとPD が追加されています。

※このシリアルコードの利用は、1 つの ID、1 回のみとなります。また、同じ ID で複数の「100AP チケット」はご利用いただけません。

※この「100AP チケット」の使用期限は、2010 年 3 月 31 日となります。



http://www.angelsenki.jp

http://www.angelloveonline.jp

郵便はがき

おそれいりますが
50円切手を
貼ってください

160-8326

(株)アスキー・メディアワークス

電撃ゲームス編集部

Vol.5「プレゼント」係行

本誌に関するご意見・ご感想を、ご自由にお書きください。

●差出人

住所 〒 都道府県

フリガナ 氏名	年齢 歳	電話番号 (　　)

電子メールアドレス

※ご記入いただいたお客様の個人情報は、お申し込みの商品やプレゼント発送に利用するほか、当社の商品やサービス等のご案内などに利用させていただく場合がございます。また、個人を識別できない形で統計処理したうえで、当社の商品企画やサービス向上に役立てるほか、第三者に提供することがあります。

● 黒の筆記用具で**はっきり**書いてください。

標準字体 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

1 2 3 4 5 6

7 8 9 10

11 その他

12 13 14

15

①ニンテンドーDS(DSi含む) ②Wii ③PS3 ④PS2 ⑤PSP ⑥PSP go ⑦Xbox 360 ⑧iPod touch もしくは iPhone ⑨パソコン ⑩携帯電話 ⑪その他

16 17 その他 18

19 20

21 機種名

電撃ゲームス

希望商品番号 (P.211を参照)

Vol.5 読者アンケート

良い例 2 4 7 6 ● ② ③ ④

悪い例 24 3 5 ① ② ③ ④

22 機種名

23 その他 24 その他

25 26

27 機種名

28 29 その他